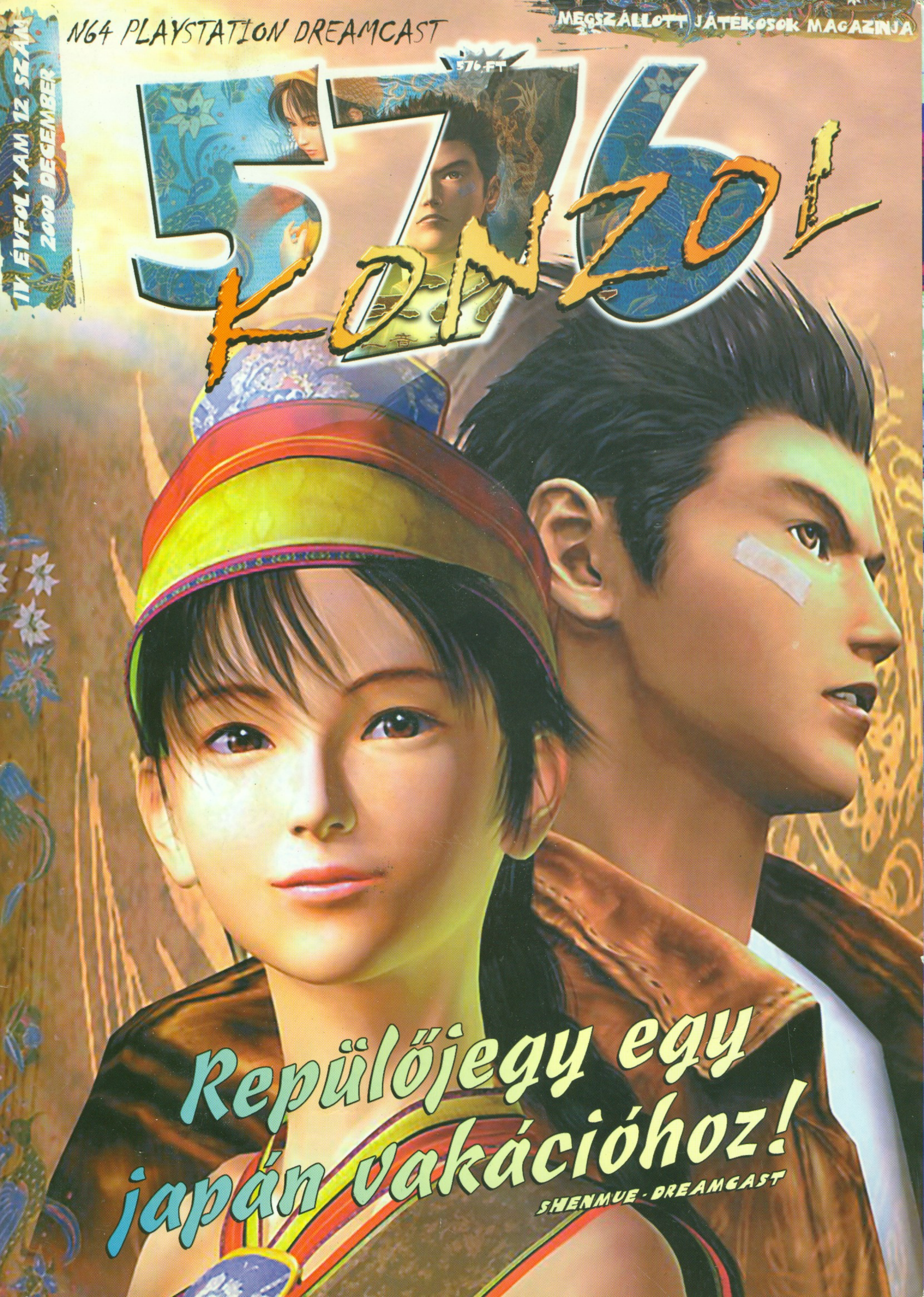
N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 FT

576 KONZOL

IV. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2000 DECEMBER



Repülőjegy egy japán vakációhoz!

SHENMUE · DREAMCAST

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

HÍVJ!



PLAYSTATION

HÍVJ!



PSONE

AKCIÓ!



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

40 WINKS	13990.-	
ABE'S ODDYSEE	7990.-	
ACTION MAN	13990.-	
ACTUA POOL	13990.-	
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~	4990.-
ALADDIN NASIRA'S REVENGE	12990.-	
ALL STAR TENNIS	11990.-	
APE ESCAPE	12990.-	
ARMY MEN 3D	13990.-	
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-	
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-	
ARMY MEN SARGES HEROES	9990.-	
ASSAULT	13990.-	
ASTERIX	9990.-	
ATV QUAD POWER RACING	HIVJ	





AUTO DESTRUCT	~~11990.-~~	4990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~	4990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	
BIG AIR	13990.-	
BOMBERMAN	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BROKEN SWORD II	11990.-	
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990.-	
BUGS LIFE	7990.-	
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-	
CARMAGEDDON	~~13990.-~~	7990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	HIVJ	
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-	
CHASE THE EXPRESS	12990.-	
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-	
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-	
COMMAND & CONQUER RED ALERT /PLATINUM	7990.-	
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990.-	
CONSTRUCTOR	11990.-	
COOL BOARDERS 4	12990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-	
CRASH BASH	12990.-	
CROC 2	13990.-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990.-	
CYBER TIGER	13990.-	
CYBERIA	7990.-	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	HIVJ	
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~	7990.-
DESTREGA	12990.-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990.-	
DEVIL DICE	13990.-	
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-	
DISCWORLD II	13990.-	
DISNEY MAGICAL RACING	13990.-	
DOOM	7990.-	
DRIVER /PLATINUM	7990.-	
DRIVER 2	13990.-	
DUKES OF HAZARD	11990.-	
DUNE	13990.-	
EAGLE ONE	7990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER	13990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990.-	
FIFA 2000	13990.-	
FIFA 2001	13990.-	
FIFA 99	13990.-	
FIGHTING FORCE 2	13990.-	
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-	
FINAL FANTASY VIII /PLATINUM	7990.-	
FLINSTONES BEDROCK BOWLING	13990.-	
FORMULA ONE 2000	14990.-	
FORMULA ONE 99	13990.-	
G POLICE /PLATINUM	7990.-	
G POLICE 2	12990.-	
GAUNTLET LEGENDS	9990.-	
GRAN TURISMO	7990.-	
GRAN TURISMO 2 /PLATINUM	7990.-	
GRANDIA	13990.-	
GTA 2	9990.-	
GUARDIAN CRUSADE	13990.-	
GUNGAGE	~~13990.-~~	7990.-
HARD EDGE	~~13990.-~~	7990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-	
HELL NIGHT	13990.-	
HOT WHEELS	13990.-	
INDY 500	~~12990.-~~	4990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-	
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990.-	
JUNGLE BOOK GROOVE P.+ TÁNCSZÖNYEG	19990.-	
KINGSLEYS ADVENTURE	12990.-	
KULA WORLD	13990.-	
KURUSHI	7990.-	
KURUSHI FINAL	12990.-	
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY	9990.-	
LE MANS 24 HOUR	~~13990.-~~	7990.-
LEGEND	13990.-	
LEGEND OF KARTIA	13990.-	
LEGO RACERS	9990.-	
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-	
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~	4990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-	

MONKEY HERO	~~13990.-~~	7990.-
MONSTER SEED	~~13990.-~~	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-	
MOTOR MASH	~~12990.-~~	4990.-
MR DOMINO	9990.-	
MR DRILLER	9990.-	
MUPPET RACEMANIA	13990.-	
MUSIC	9990.-	
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~	4990.-
NASCAR 2000	13990.-	
NBA LIVE 2001	HIVJ	
NHL 2000	13990.-	
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~	7990.-
O.D.T.	~~13990.-~~	7990.-
ODDWORLD 2 - ABES EXODUS	13990.-	
OMEGA BOOST	~~12990.-~~	7990.-
ONE	~~13990.-~~	4990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PARAPPA THE RAPPER	7990.-	
PARASITE EVE II	13990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PLAYER MANAGER 2000	13990.-	
POPULOUS THE BEGINNING	~~13990.-~~	7990.-
PORSCHE CHALLENGE	4990.-	
POY POY 2	13990.-	
PREMIER MANAGER 98	~~13990.-~~	4990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-	
R TYPES	~~13990.-~~	7990.-
R/C STUNT COPTER	~~13990.-~~	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	13990.-	
RAILROAD TYCOON 2	13990.-	
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	
RAMPAGE 2	13990.-	
RAY CRISIS	HIVJ	
RAYMAN 2	13990.-	
RC DE GO	HIVJ	
REBOOT	13990.-	
ROAD RASH JAILBREAK	~~13990.-~~	7990.-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990.-	
S.C.A.R.S.	~~13990.-~~	7990.-
SHADOW GUNNER	13990.-	
SHADOW MADNESS	12990.-	
SHAOLIN	~~13990.-~~	7990.-
SILENT HILL	13990.-	
SILENT HILL /PLATINUM	HIVJ	
SKULLMONKEYS	~~13990.-~~	4990.-
SMURFS	11990.-	
SPACE DEBRIS	13990.-	
SPAWN	13990.-	
SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON	12990.-	
STAR TREK INVASION	14990.-	
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990.-	
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990.-	
STREET SKATER	~~13990.-~~	7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~	4990.-
SUPERBIKE 2000	13990.-	
SUPERCROSS 2000	13990.-	
SYDNEY 2000	13990.-	
SYPHON FILTER 2	12990.-	
TARZAN /PLATINUM	7990.-	
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-	
TENCHU 2	14990.-	
TEST DRIVE 6	13990.-	
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-	
THE NOTE	~~12990.-~~	4990.-





THE UNHOLY WAR	13990.-	
THEME HOSPITAL	~~13990.-~~	7990.-
THEME PARK WORLD	13990.-	
THIS IS FOOTBALL 2	12990.-	
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-	
TOCA TOURING CARS	5990.-	
TOMB RAIDER	6990.-	
TOMB RAIDER IV	13990.-	
TONY HAWK PRO SKATER 2	14990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOY STORY 2 /PLATINUM	HIVJ	
TRAP RUNNER	~~13990.-~~	4990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-	
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-	
UM JAMMER LAMMY	12990.-	
URBAN CHAOS	13990.-	
V-RALLY 2 /PLATINUM	7990.-	
VICTORY BOXING 3	13990.-	
VIPER	~~9990.-~~	4990.-
WACKY RACERS	9990.-	
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WCW THUNDER	13990.-	
WING OVER 2	HIVJ	
WINNIE THE POOH: TIGGERS HONEY HUNT	HIVJ	
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-	
WIPEOUT 3	13990.-	
WORMS PINBALL	13990.-	
WRECKIN CREW	9990.-	
WU TANG	13990.-	
X FILES	12990.-	
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~	4990.-

PLAYSTATION 2

FIFA 2001	17990.-
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER	17990.-
NHL 2001	17990.-
RIDGE RACER V	17990.-
SILENT SCOPE	17990.-
TEKKEN TAG TOURNAMENT	17990.-

NINTENDO 64

ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	17990.-	
BATTLE TANX	17990.-	
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-	
BLUES BROTHERS	HIVJ	
BODY HARVEST	~~16990.-~~	4990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-	
BUGS LIFE	17990.-	
CARMAGEDDON	17990.-	
CHAMELEON TWIST	15990.-	
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-	
CHOPPER ATTACK	16990.-	
DOOM 64	16990.-	
EARTH WORM JIM 3D	17990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990.-	



GT 64	16990.-	
HERCULES	HIVJ	
HOT WHEELS	16990	
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-	
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	19990.-	
KNIFE EDGE	16990.-	
LEGO RACERS	12990.-	
LODE RUNNER 3D	16990.-	
MADDEN NFL 99	16990.-	
MARIO TENNIS	17990.-	
MICRO MACHINES 64	17990.-	
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-	
MYSTICAL NINJA 2	17990.-	
NASCAR 99	16990.-	
NBA JAM 99	17990.-	
NHL 99	16990.-	
OLYMPIC HOCKEY 98	~~16990.-~~	9990.-
PENNY RACERS	17990.-	
POKEMON SNAP	19990.-	
QUAKE	9990.-	

RACING SIMULATION MONACO GP	17990.-	
RAKUGA KIDS	17990.-	
RIDGE RACER 64	17990.-	



RUGRATS	17990.-	
S.C.A.R.S.	16990.-	
SILICON VALLEY	16990.-	
STAR WARS RACER	17990.-	
STARSHOT	16990.-	
SUPER CROSS 2000	17990.-	
SUPER MASH BROSS	16990.-	
THE NEW TETRIS	17990.-	
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-	
TOP GEAR RALLY	16990.-	
TUROK 2	~~17990.-~~	5990.-
TUROK 3 RAGE WARS	~~17990.-~~	6990.-
V-RALLY 99	16990.-	
VIRTUAL POOL	17990.-	
WETRIX	15990.-	
WLS 2000	~~17990.-~~	4990.-
WORLD CUP 98	~~14990.-~~	2990.-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	~~17990.-~~	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-	
YOSHIS STORY	16990.-	
ZELDA	17990.-	



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND II	9990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990.-
MEGAMAN II	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON KÉK	9990.-
POKEMON PIROS	9990.-
POKEMON SÁRGA	9990.-
POPEYE 2	7990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE LITTLE MERMAID	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOON BABS BIG BREAK	7990.-
TINY TOON MONTANAS MOVIE MADNESS	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAWVE RACE	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIS COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALADDIN	9990.-
ALL STARS TENNIS 2000	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWER	9990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	HIVJ
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DONALD DUCK QUACK ATTACK	HIVJ
DROPZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F18 THUNDER STRIKE	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FLINSTONES BURGER TIME IN BEDROCK	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME & WATCH GALERY 3	9990.-
GTA 2	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	9990.-
KONAMI WINTER GAMES	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MASK OF ZORRO	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUPPETS	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PAPYRUS	9990.-
PERFECT DARK	9990.-
PITFALL	9990.-
POKEMON KÉK	9990.-
POKEMON PINBALL	9990.-
POKEMON PIROS	9990.-
POKEMON SÁRGA	9990.-
PRINCE OF PERSIA	9990.-
RAINBOW SIX	9990.-
RATS	9990.-
READY 2 RUMBLE BOXING	9990.-
RONALDO V FOOTBALL	9990.-
RUGRATS	7990.-
SHANG HAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SMURFS 3	9990.-
SPIDERMAN	9990.-
SPIROU	9990.-
SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DX	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALL STAR	9990.-
TAZMANIAN DEVIL	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOMB RAIDER	9990.-
TONIC TROUBLE	9990.-
TONKA	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	7990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIO LAND II	9990.-
WARIO LAND III	9990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

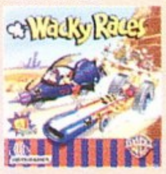
AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEADLY SKIES	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
ECCO	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-



FERRARI F355 CHALLENGE	HIVJ
GAUNTLET LEGENDS	17990.-
GTA 2	17990.-
GUNBIRD 2	HIVJ
HIDDEN & DANGEROUS	17990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER 2	17990.-
MAKEN X	17990.-
MDK 2	17990.-
NBA 2K	17990.-
NOMAD SOUL	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ



RE-VOLT	17990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	17990.-
ROADSTERS	17990.-
SEGA RALLY 2	17990.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SOULCALIBUR	15990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	HIVJ
STAR WARS RACER	17990.-
SUPER RUNABOUT	HIVJ
SUZUKI ALLSTAR EXTREME RACING	16990.-
SWORD OF BERSERK	17990.-
TIMESTALKERS	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
URBAN CHAOS	17990.-
V-RALLY 2	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-



WACKY RACES	17990.-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

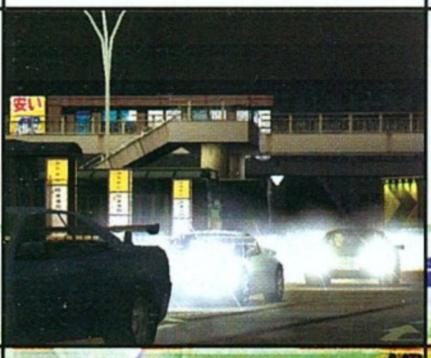
HÍVJ! SEGA DREAMCAST



Tartalom



Danger Girl



Metropolis Street Racer



Sheep



Virtua Tennis



Shenmue



Star Wars Demolition



Final Fantasy IX

aktuális 34

Nézzétek ezt a címlapot – hát nem csodálatos? Nincs ugyan karácsonyi hangulata, de azt hiszem méltó a nagy eseményhez. Shenmue – az utóbbi évek legkomolyabb játéka, ráadásul Dreamcast-ra. Immáron a második DC címlapunk, és reméljük nem az utolsó!

Ha egy kicsit több helyem lenne, most ódákat regélhetnék arról, hogy ez az év, meg az évtized, meg az évezred utolsó Konzolja. De nincs hely, szóval egyszerűen csak vegyük tudomásul ezt a tényt. Ehhez méltóan válogattuk a játékokat is – Tomb Raider 5, Final Fantasy IX, Shenmue. Ha egy kicsit több oldalunk lett volna, talán VALAMELYIK végigjátszását be is tudtuk volna fejezni, de hát nincs több oldal. Mindegy, Konzol lesz januárban is, tehát a várt folytatások nem maradnak majd el. Tartsatok ki... Tartogatunk meglepetéseket is, ezek közül a PS2 tesztek megjelenése talán a legfontosabb.

Végül szeretném az egész stáb nevében megköszönni a munkátokat (nagy meló lehet minden hónapban végigolvasni ezt a nyuoamdahibea gyűjteményt) és a sok biztatást, amit tőletek kaptunk. Higgyétek el, ha nem is mindig mutatjuk ki, nagyon jól esik! Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván a Konzol Team: Adam, Veres Miki, Endrédy Tibi, Csipi M Lee, Bagó Peti és a főszerkesztő, Tyler "Martin" Durden.

...na jó, azért elolvadni nem kell, lapozzatok csak a Csevegőhöz...

SEGÍTSÉG



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

ISSN 1417-9296
Nyomás:
Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576konzol@576.hu
Website: www.576.hu
Címlap: Shenmue

Hírek

www.576.hu

AIDYN CHRONICLES - THE FIRST MAGE (NINTENDO 64)

H20 / THQ

Hát ha valamin meg lehet hökkeni, akkor ez a hír az! Először is új játékfejlesztés Nintendo 64-re. És ez azért már nem kis szó! Ráadásul nem Nintendo fejlesztés! És, hogy tovább fokozzam itt az élvezeteket, egy vérbeli RPG! Nos igen. Meglátjuk majd, hogy Zelda marad-e trónján, vagy sem, mindenesetre dícséretes, hogy legalább van próbálkozó, és nem is akármilyen. Grafikailag teljesen ott van a cucc. Minden karakter, minden hátter teljesen full 3D poligonokból épül fel. Egyszerre 4 karaktert irányíthatunk, de összesen 10 közül válogathatunk majd. A játékban a főszerepet amúgy egy Alaron nevű 17 éves fiúcska játsza, aki magára lett hagyatva és egy öregasszonynak köszönheti az életét, aki megtalálta. A játékmenet meg a szokásos RPG style szerint fog alakulni: adol-veszel tárgyakat, harcolsz ellenfelekkel, és olyan hangulati elemeket is fogsz tapasztalni, hogy esik a hó, vagy fúj a szél – persze teljesen véletlenszerűen. Jövő tavasz környékén várható.



SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS (NINTENDO 64)

Terraglyph / THQ





Hiihihihiii – mondhatnám frappánsan, hisz valakinek megjöhetett az agya mostanában a THQ-nál, ha Scooby Doo játékátiratba fognak. Gondolom senkinek nem kell bemutatnom a kutyát, és a hozzá tartozó bandát, akik mindig egy rém egyszerű történtbe csöppenek bele, és jól megijesztődnek. A kérdés már csak az, hogy ki által?



A licenc segítségével teljesen élethű átirat tud készülni, hisz a színészek hangjaitól kezdve a Scooby Snack ropogtatás hangjáig minden ugyanaz lesz, mint a sorozatban. A több, mint 300 epizódott megért mese legnagyobb alakjai is viszontláthatóak lesznek a 4 történetre oszló kalandjátékban, úgymind a Snow Ghost, vagy a Black Knight. A 6-12 éves célkorosztály egy picit elrémisztett a játék mellől, de azért Scooby az mégis csak Scooby. Hihihiiihihi. Ja, megjelenés jövő tavasszal.

TOY RACER (DREAMCAST)

No Cliché / Sega



Bár a Toy Commander (ami mint talán a nevéből is látható, az előző része volt vizsgálódásunk mostani tárgyának), nem volt egy bombasiker, mégis úgy döntött a francia tervezőbanda, hogy elkészítik a most már csak online játéklehetőséget tartalmazó Toy Racert. A programban található járműarzenál igen sokrétű: a kamiontól kezdve a dzsippen át, a sportautóig minden játék fellelhető. Mert most is csak egy gyerekszoba kellékeivel kell szembesülnünk. Mint ahogyan maguk a helyszínek is egy ház belsejében merülnek ki. A módosított Toy Commander engine továbbra sem hangzik valami ígéretesen, így csak azért lehet, majd befutó a játék, mert Internetes támogatást tartalmaz.



ILLBLEED (DREAMCAST)

Jaleco





1996-ban a Resident Evil megjelenésével új nevet kapott a stílus: survival horror (mert ugye sokan hajlamosak megfeledkezni az Alone in the Darkról). Az a stílus, melyben megijesztenek, megpróbálnak megölni, neked meg túl kéne élned valahogy. Nos, amióta meglátam a Crazy Taxit komolyan gondolkodóba kellett esnem, hogy vajon a játéktermi gépet vegyem-e meg azonnal, vagy holnap egy Dreamcast-et. Nos, azóta bebizonyosodott, hogy a második variáció a nyerő, hisz amikor ezt az Illbleed-et is meglátam, azt mondtam: nagyon nagy ötlet. Ami nem más, minthogy van egy Castle Rock School nevű hely, aminek Eriko nevű vezetője úgy gondolja, hogy 3 fiatalt kiválasztva megmérteti őket az Illbleed nevű horrorházban. Ami tulajdonképpen egy egész vidámparknyi területet lefoglaló elvarázsolt kastély, azzal a különbséggel, hogy itt csak a megijesztésre megy ki hangsúly. A 6 érzékszerv úgy működik majd, mint az életben. A képernyőn jelezve láthatjuk, hogy hősünk hogy áll idegileg, meg miként reagált az eddigi beépített csapdákra. Az év legnagyobb ötlete csak valamikor jövő februárban jön.



ANIMORPHS (PLAYSTATION)

Crave

Bár most bebizonyosodik rólam, hogy egy tajparaszt műveletlen állat vagyok, én mégsem hallottam arról a regényről és TV sorozatról, mely annyira híres lenne, hogy még játék is készüljön belőle. A cuccot úgy hívják, hogy Animorph, és most itt van, és kegyetlenül jön. Számomra kicsit felfoghatatlan a dolog így látatlanban, hisz olyasmiről szól ez az egész, hogy átváltozunk és az haj de jó nekünk. Amúgy egy több karakterből álló csoportból választhatjuk ki a számunkra szimpatikus figurát, akit irányítani szeretnénk, majd vele végigvergődni, ezen az amúgy ügyességi / akció játékon. Minden szereplő más mozgásokkal bír, és egyelőre nem tudok többet mondani róla. Mivel remek érzékkel választom ki azokat a játékokat, amiket idővel beszüntetnek ide sem merek megjelenést írni, mert még úgy jár, mint a Beavis & Butthead – nyugodjon békében...





Ugye van itt ez a szőke guy – nevezzük most csak Bradnek –, aki ittborzolja a tinilányok és jómagam idegeit. Ethan Hunt-ként küzdve sem mondhatok mást – mikor megpróbáltam megközelíteni ezt a pasast –, hogy Mission: Impossible. A Hotelban – ahol lakik –, a Room Service le van tiltva arról, hogy bárminemű magánakcióba kezdjen suttyomban beszerzett autogrammok, illetve grátisz fényképek ügyében, a forgatások helyszíneire az utolsó utáni pillanatban érkezik, és csak annyit marad ott, amennyit muszáj, és persze az elmaradhatatlan biztonsági emberek mindenütt. Szóval hiába mentem én oda a kávéház elé délután, a Százház utcába reggel 7-kor és a Felvonulási térre este 9-kor, semmi. Még így sem, hogy tovább maradt az országban, mint a tervezett 12 nap. Ennyit Magyarország turisztikai látványosságairól, amit ha máshonnan nem is, de fényképről mindig megcsodálhatunk...



THE BOUNCER (PLAYSTATION 2)

Dream Factory / Square

MIKADO egy épület neve. Ennek az épületnek a tulajdonosa a MIKADO GROUP. És ebben az épületben van egy bár, a FATE. Ebben a bárban dolgoznak játékunk főhősei, a kidobók. Egy napon egy lányra lelnek az utcán eszméletlenül. A lányt a cég akarta elrabolni ismeretlen okoknál fogva. A Te célod lesz kideríteni, hogy mi állhat az ügy hátterében. Kb. így lehetne felvezetni a Square legújabb verekedős játékát, melyben az eszméletlen filmszerű garfikán kívül a játékmenet is hűen követ. A Mátrixhoz igen hasonló kameramozgások, tárgyak használata és többkarakteres bunyók jellemzik az 1 DVD lemezen terpeszkedő anyagot. Japánban még ebben az évben élvezhetik a játékosok, nálunk talán tavasz után jön be valamikor.



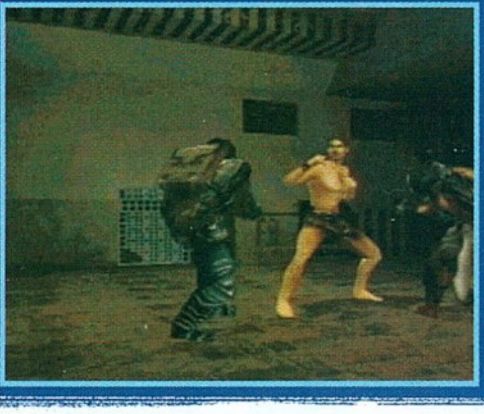


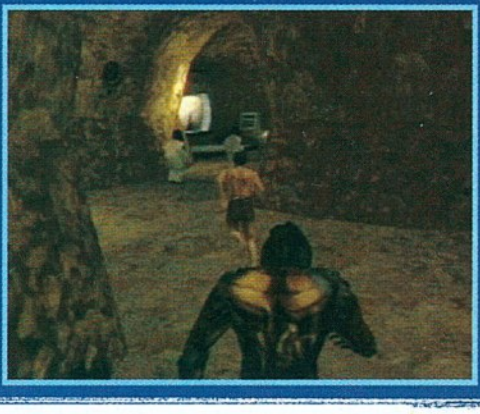


PLANET OF THE APES (DREAMCAST)

Wisivare Studios / Fox Interactive

Tényleg abbafejezem már azon mondásomat, hogy nincsenek új ötletek és mindeki csak a régi címekhez nyúl, de ezt most mindenképp be kellett nyőgnöm, hisz jön a klasszikus Majmok bolygója trilógia megjátékosított verziója! De nem csak kizárólag a filmből ollóznak ki eseményeket a Fox programozói, hanem a Pierre Boulle's féle regényből is szervesen merítenek ötleteket. Ulysses-t fogjuk irányítani, mint azon kevés emberek egyikét, akik túlélték a katasztrófát. Kapaszkodjatok meg, mert elképesztő számok következnek: 15 nagyobb helyszínre lesz osztva a játék, mely 70 további alpályája oszlik. Több féle stratégia szükséges majd bizonyos részek megoldásához, lesznek ügyességi részek, logikai részek, és kaland elemmel dúsított epizódok. Harci eszközeink is akadnak többek között Shotgun-ok és távcsöves puskák személyében. A karaktereket motion capture technika segítségével modellezték be, így érték el azt a fantasztikus élményt, hogy rengeteg élethű majmot láthatunk a képernyőn... A megjelenés csúszott egy picit, most úgy néz ki tavasszal jön.





TECHO MAGE (PLAYSTATION)

Sunflowers / Infogrames

Ti még embert nem láttatok olyan döbbenettel screenshot-ot nézni, mint amikor a szokásos hírgyűjtögető körutamon megpillantottam a Techno Mage képeit. Khm, nos, hát igen. Az, hogy a Square szép játékokat csinál, ezek után csak üres szövegnek fogható fel. Emberek, ez gyönyörű!!! A nevével ellentétben egyáltalán nem teknós jellegű ez a hibrid stílusú anyag, hanem egy csöndes kis szerepjáték, akciójáték, kalandjáték, logikai játék, nem folytatom tovább játék. Szóval mik a részletek? 50 karakter akikkel aktívan kommunkikálhatunk, 50 ellenfél, akikkel aktívan harcolhatunk (majd jó, kifejlesztik az inaktív harcot...), és 50 óra játékidő. Persze nem csak 50 éveseknek, hogy számhűek legyünk... Dual Shock természetes, hogy lesz ebben a februárra ígért RPG csodában.





POD: SPEEDZONE (DREAMCAST)

Criterion / Ubi Soft

A PC-sek biztos kenik-vágják, mi az a POD, de talán nem mindenki rendelkezik PC-s ismerőssel, így vázolnám az Ubi Soft futurisztikus versenyjátékának a lényegét. Szóval van ez a futurika, amiben versenyezni kell... Jó, abbahagyom. A lényeg tényleg az, hogy a jövőben járunk, ahol légpárnás járművek versengését irányíthatjuk, és nem minden esetben tiszta eszközökkel. A fegyverek ugye természetes bevetőeszköznek bizonyulnak, ami hangulatilag sem egy utolsó dolog, viszont csak 1 dolgot felejtettek ki a játékból úgy igazán a hálózati játékot. Manapság, amikor már az utolsó szemét játék is támogatja az online játékot, akkor pont az Ubi Soft akarja megengedni magának azt a luxust, hogy csak osztott képernyőt támogat??? Egyelőre semmi konkrétumot nem tudok mondani, a játék pár hónapon belül jön.







RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE EDITION (PLAYSTATION 2)

Capcom

A Dreamcast exkluzív cím megszűnt exkluzívnak lenni, hisz valamilyen úton-módon sikerült elintéznie azt a Sony-nak, hogy PlayStation 2-n is megjelenjen a stuff. Mi lesz az átiratban? Minden, mint ami a Dreamcast verzióban szerepelt. Tehát Claire a Resident Evil 2 után a bátyja keresésére indul, azonban az Umbrella fogságába esik egy szigeten. Innentől kezdve indul a kiszabadulási hadművelet. Ami újat hoz a játékmenetbe az a megszépített grafika, a bónusz dialógusok, és állítólag Wesker is nagyobb szerepet kap majd ebben a kibővített verzióban. Japánban március 22-én jön, és még nincs hivatalos amerikai illetve európai bejelentés, de úgy gondolom nem kell izgulni, úgyis kisírják maguknak az emberek.









BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (DREAMCAST)

Fox Interactive

Valószínűleg lehet valami ebben a Buffy című találmányban, ha ennyien nézik a TV sorozatot, a videofilmeket, és most már játékátirat is fog belőle készülni. Annyit sikerült kiderítenem a sorozatról, hogy van benne egy Buffy nevű lyányka, aki vámpírokat slayerel. Ezt úgy próbálták meg átültetni a játékba, hogy a Resident Evilt keresztezték a Tomb Raiderrel, és akkor gyerünk, nyomás! Hát nem tudom. Előre ítéletet hirdetni mondjuk nem biztos, hogy a legszerencsésebb, de elég fantáziátlannak tűnik nekem a dolog. A megjelenésről meg annyit, hogy idénre ígérték. Bár ugyan még tízen akárhány napig idén van, de nem tartom túl valószínűleg, hogy megjelenjen. Szóval jövő év elején valamikor, már ha ezek után egyáltalán érdekel valakit.

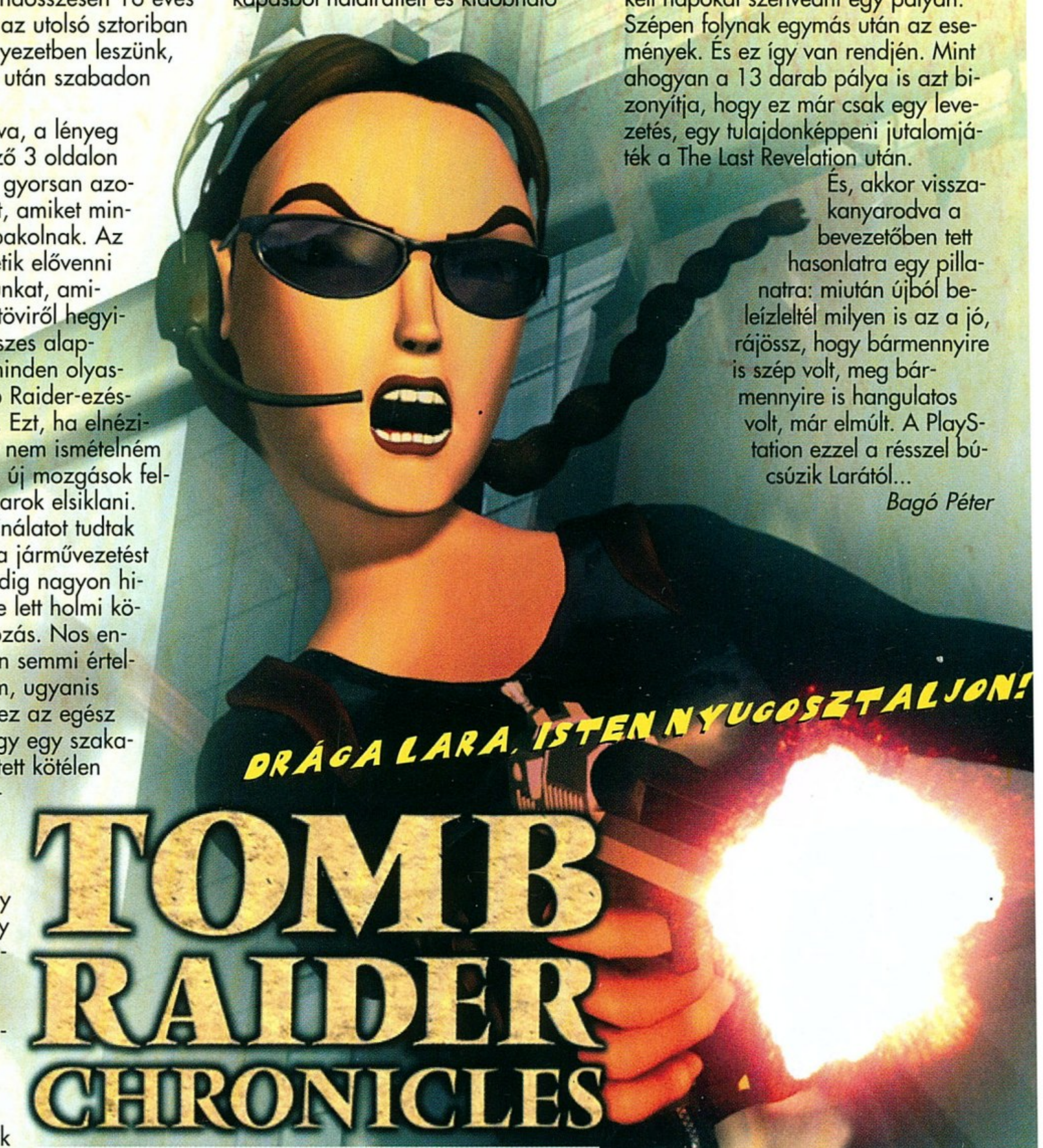
Bagó Péter

Letenni a joystick-ot a Tomb Raider után olyan, mint amikor szakítasz az első barátnőddel. Először rohadtul megkönnyebbülsz, fellélegzel, hogy nincs tovább, vége szakadt ennek a hol örömteli, hol kinkeservés kapcsolatnak. Aztán, ahogyan múlik az idő – elkezd hiányozni. Egyre jobban. Felidézed a vele töltött pillanatokat, s fokozatosan jössz rá: kell neked újra. Nos, valahogy így éreztem én is, amikor befejeztem a Tomb Raider: The Last Revelation-t. Utáltam. Azt mondtam, hogy soha többet nem vagyok hajlandó Tomb Raider-ről cikket írni, de még csak látni, vagy hallani sem akartam Lara felől. Aztán, ahogy teltek, múltak a hónapok, kezdtem kicsit csillapodni, hisz annyira azért mégsem volt idegesítő a játék, meg hát tulajdonképpen még élveztem is vele játszani – úgyhogy ha nem is hiányzott, de már kellemesen gondoltam vissza rá. Aztán, ahogy most már hagyomány szerint lenni szokott – egészen pontosan augusztus 18-án – bejelentették, hogy a soron következő Tomb Raider idén karácsonykor sem marad el, és alcíme Chronicles lesz. Hát, akkor úgy elkezdtem várni, s mire október végére végre megérkezett az első példány belőle, már én kértem a Martint, hogy hadd játszhassak vele.

PIRAMIS GOES TO RÁOMLANI LARÁRA

Na, de hogy is van ez? – kérdezheti teljesen jogosan a laikus játékos, arra apellálva, hogy Lara szép síremléket kapott egy piramis személyében, aztán most mégis itt kavar megint. A Chronicles története pár héttel a The Last Revelation után játszódik. Lara holttestét mind a mai napig nem találták meg, de kénytelen kelletlen mindenki beletörődött, hogy ennyi volt, s nem több az a személy, a legenda, akit csak Lara Croft-ként ismert a világ. Három közös ismerős – akik számunkra is ismerősek lehetnek – Jean Yves (a francia barát), Patrick Dunstan Atya (a család papja), és Winston (az öreg szolga) személyében kezdenek bele abba a történetfelelevenítősdibe, mely során Lara eddig meg nem ismert kalandjait élhetjük át. Összesen 4 ilyen teljesen különálló történet lesz, melyek tovább 3 alpályája oszthatók. A négy helyszín teljesen elüt egymástól, mind stílusban, mind időben. Az első 3 pályán a jó öreg zöld felső, barna nacis stílusban nyomhatjuk az ugrabugrálást egyik háztetőről a másikra, meg a kapcsolók tologatását. A második kaland egy orosz tengeralattjáró belsejébe enged bepillantást, ami eléggé hasonlít egy régebbi X-Akták részre... A harmadik rész a pe..., szóval a kis Larát kedvelők tobzódása lesz, hisz újra irányításunk alá vehetjük a még mindösszesen 16 éves leányzót. Végül az utolsó sztoriban egy hi-tech környezetben leszünk, amolyan Mátrix után szabadon feelingel.

Ennyit zanzásítva, a lényeg úgyis a következő 3 oldalon terül el. Nézzük gyorsan azokat az újításokat, amiket minden évben belepakolnak. Az újoncoknak kéretik elővenni most első számunkat, amiben azt hiszem töviről hegyire leírtam az összes alapmozgást, meg minden olyasmit, ami a Tomb Raider-ezéshez csak kellhet. Ezt, ha elnézitek nekem, most nem ismételném meg. Viszont az új mozgások felett azért nem akarok elsiklani. Eléggé karcsú kínálatot tudtak felmutatni, hisz a járművezetést kiszedték (ez pedig nagyon hiányzott), helyette lett holmi kötélen egyensúlyozás. Nos ennek az égvilágon semmi értelmét nem találtam, ugyanis nem áll másból ez az egész feladat, mint hogy egy szakadék felett kifeszített kötélen kell előrefelé haladni, az X folyamatos lenyomásával. Leesni már igazán nagy művészet, amúgy meg semmi értelme, szóval csak lassítja a játékmenetet. Korlátozott helyeken végre fegyverek nélkül is harcolhatunk (gondolok itt a hajón történő feszítővas használatára, valamint a kloroform jótékony hatására...), de ez sem egy nagy újítás, végül van a póznákon való pörgés. Ez jó. Ez tetszett. A régi fegyverarzenál mellett feltűnik a szigonypuska, meg egy gyorstüzelő, néha jól el lehet baromkodni velük. Vannak új öltözékek is, némelyik még egész jól is áll Larának. Ezek is tulajdonképpen csak holmi hangulatfokozás céljából kerültek bele, de legalább változatossá teszi a játékot.



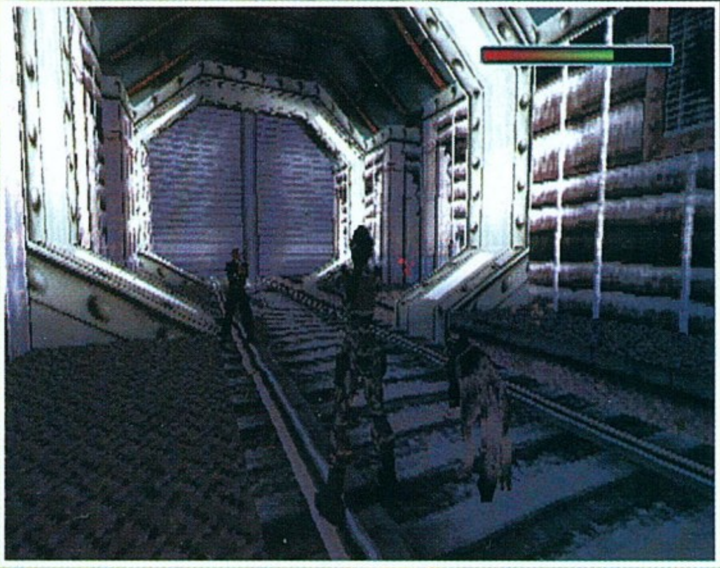
ÉRTÉK ELEK

Hogy miért pont 87%? A játékban úgy igazán kivetnivaló szarvashibát nem véltem felfedezni. Van ugye a kapásból halálraítélt és kidobható analóg irányítás, amit azonnal tessék elfelejteni, ha játszani akarsz, mert egyszerűen képtelen leszel megvalósítani elképzeléseidet – de a digitális mintha még jobb, még finomabb lenne, mint tavaly. Ez volt az első negatív, aztán pozitív dolog, amit észrevettem, hisz ez utóbbi nagyon barátságossá tette a játékot. Az, hogy a grafikai motor maradt ugyan az, és hogy a fejlesztőknek csak a történetvezetésre, valamint a pályák megalkotására kellett odafigyelniük, meg is látszik a pályákon. Logikusan következnek egymás után az események, nincsenek benne túlerőltetett részek, látszik rajta, hogy volt idő átgondolni, letisztítani a helyszíneket / rejtélyeket. Nem kell órákig bíbelődni egyetlen egy szakadék átugrásával, és nem kell napokat szenvedni egy pályán. Szépen folynak egymás után az események. És ez így van rendjén. Mint ahogyan a 13 darab pálya is azt bizonyítja, hogy ez már csak egy levezetés, egy tulajdonképpeni jutalomjáték a The Last Revelation után.

És, akkor visszakanyarodva a bevezetőben tett hasonlatra egy pillanatra: miután újból belezizleltél milyen is az a jó, rájössz, hogy bármennyire is szép volt, meg bármennyire is hangulatos volt, már elmúlt. A PlayStation ezzel a résszel búcsúzik Larától...

Bagó Péter





TOMB RAIDER CHRONICLES

EIDOS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

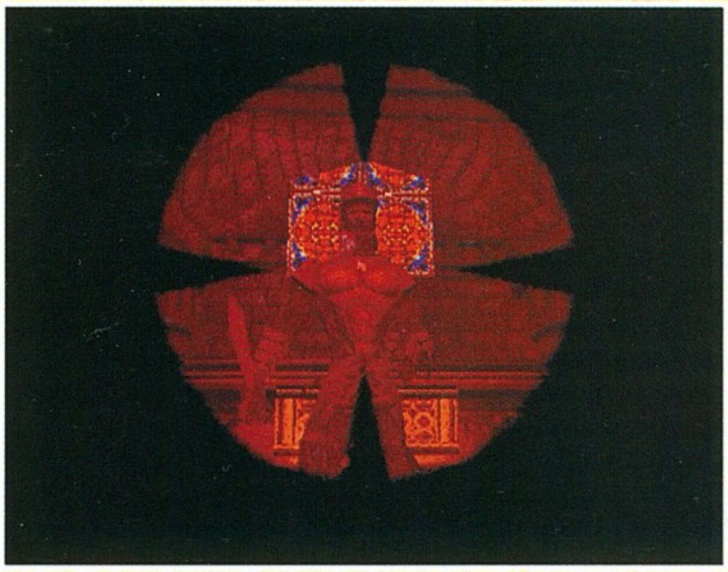
✓ TALÁN A LEGLOGIKUSABBAN ÖSSZERAKOTT TOMB RAIDER
× RÖVID

87%

1., STREETS OF ROME

Az első történetben Lara egy bizonyos Mercury Stone nevű kőre áhítozik (mert ezt felhasználva megszerezheti vágyai tárgyát, a Philosopher's Stone-t), amiért akár még pénzt is hajlandó lenne áldozni, ám a tulajdonosai (Larson és Pierre az első részből, Natla csatlósai) kis hezitálás után úgy döntenek, mégsem akarják eladni a követ, de ha már Lara elhozta a pénzt, akkor azt bizony elraknák. Nem Lara lenne az illető, ha 2 másodperc múlva nem loholna már az utcán a kővel és a pénzzel egyetemben...

... szóval ezt láthattuk a bevezető animációban is. Kezdjük felfedezésünket Róma utcáin. Fussunk el a raktár mellet és forduljunk be jobbra az első adandó alkalommal. A főtéren öljük le a kutyust, majd jobbra, a szökőkút előtt meneküljünk el az út végéig és nyúljunk be a szobor szájába. Ezzel kinyílt egy ajtó nem messze innen. Menj vissza balra az utcára, ahonnan jobbra véve az irányt, máris láthatod egy beméllyedésben az újabb szobrot, amit használnod kell. Amellett, hogy szabadkulcsodat a lyukba, és sétálj be az ajtón. Balra fentről máris rád talált egy szimpatikus bácsi, hisz nem átall ajándékokat küldözgetni neked csinos kis ólomgolyó személyében. Nosza rajta, viszonozzuk neki! Sajnos elég hamar megunja a játszadozást és lelécel. Sebaj, vegyük fel az árkádok alól a megérdemelt energiacsomagocskánkat, majd fussunk be az ajtóba egyenesen. Itt először balra lent szólítsuk magunkhoz a Garden Key-t a dobozok tetejéről, majd utána menjünk fel balra. Itt az első találkozásunk egy kifeszített kötéllel. Ne jöjjünk zavarba és sétafikáljunk át rajta. A túloldalon ess le, majd húzd meg a kart, amivel kinyitottad a rácsot, így könnyedén visszatérhetsz a szökőkúthoz. Nos, inkább fordulj jobbra és a hátad mögött menj be a kis ajtón. Fuss végig a folyosón, de az első szobába balra bepillantva némi Revolver töltténnyel leszel gazdagabb. Fuss el a helyiség végéig, hiszen a lépcsők tetején ott lesz maga az áhított fegyver is. Nyiss be a fenti kék ajtón, és nézz a lábad elé, mert rögtön fel is veheted az infra célzó berendezést. Ezt kombináld a Revolverrel, és így





jára engedtél párszáz denevért, a hátad mögött megjelent egy kőtömb. Mássz fel rá, majd ha érdekel, a hátad mögött jobbra van egy kis energiacsomag. Menj be a fenti folyosón. Sétálj át a hídon, majd ess le a járatba. Az üveget szétlőve Revolver töltényekkel leszel gazdagabb. Folytasd tovább utadat a folyosón, jobbra megint üveg, ezúttal egy kis energiacsomag a tét. Fuss le a lépcsőn, majd a kis téren jobbra nyiss be a kék ajtón. Semlegesítsd a kutyát, majd vedd fel a nagy energiát, valamint a doboz tetejéről a Shotgun lőszert. Balra húzd meg a kart, így vissza tudsz majd menni a térre. De most inkább fordulj vissza. A lépcsőn felmászva van ott még egy üveg jobbra, amit nem lőttél ki. Ideje pótolni ezt a hiányosságot... Ugorj át a szemközti házba, ahol rögtön balra menj is be a szobába. Fent megleled a Golden Key 1-et. Menj ki a szobából, és balra fordulva fuss fel az épület tetejére. Nem kell megijedni, mert innen is van kiút. Egyszerűen vesd át magad a korláton, így a szökőkút feletti ponyvára érkezel. Ha már erre jársz, vedd fel a jelzőrakétákat és ugorj le a térre. Ne ijedj meg a hátulról a torkodat áthrapó kutyától... Szemben illeszd a már gyerekjáték lesz lelőni a lakatot az ajtóról a szoba hátuljában. Vedd fel a második Garden Key-t, majd futás a patkányok elől! Egészen a tér másik végéig kell elrohannod, ahol a rács két részébe illeszd a két szimbólumot. Ezzel középen kinyílt az ajtó, amin szorgalmazom, hogy lépj is be.

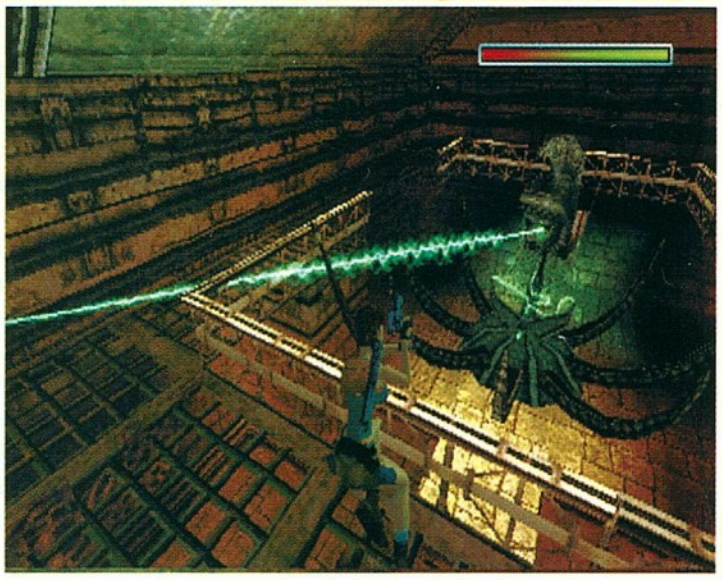


Rövid átvezetés következik, melyben láthatod, hogy két barátunk nem vették zokszó nélkül, a mi kis partizánakciónkat a kővel, de amíg ők ketten megbeszélik a dolgokat, addig, mi csak végezzük a dolgunkat. Az épület mögött jobbra menjünk be a járaton. A kutyust rakjuk el szundiba, majd fel a harangig. Lézeres célzó fel, jobbra a sarokból Revolver töltények fel, majd a harangra célozva lövés. Balra kinyílt egy ajtó. Ugorj át szembe és nyúlj be a szobor szájába. Ezzel kinyílt a harang alatti ajtó – menj vissza, tehát oda. Bent a két ajtó közül először válaszd a bal oldalit. A kis forduló után találsz itt egy kart, amit meghúzva, kint az előtérben az egyik galambot el tudod forgatni. Most menj be a másik ajtón, de fent vigyázz a faltörő kossal. A csel a következő lesz: amikor épen hátralendül menj egy kicsit előre, majd oldalirányba ess le. Persze közben nyomd a kapaszkodást, hogy meg tudd fogni a peremet. Így szépen, nyugodtan végiglógva át tudsz menni alatta. A túloldalon egyszerűen csak húzd fel magad, és nyomd át a kapcsolót. Ess le a terembe, ahol immáron a második galamb is mozgathatóvá vált, tekerd meg tehát ezt is. Na, most két választásod van: most, ebben a szent momentumban abbahagyod a pályát, vagy pedig megkeresed a titkos helyeket. Ha ez utóbbi mellett döntesz, akkor egy szivatós rész jön, aminek ráadásul semmi értelme sem lesz... Szóval tőled jobbra ugye van egy fal. Annak a végéből pedig bármilyen hihetetlen is hangzik, át tudsz ugrani a piros tetős házra. Onnan pedig be a balkonba a nagy energiáért, meg a Revolver töltényekért. Vissza a haranghoz, ahol menj le a lépcsőn. Menj ki a kapun, és indulj el jobbra. Az árkádok alatt fuss be jobbra, ahol is az első ajtó a bal oldalon végre nyitva lesz. Csupán egy kutya őrzi a nagy energiacsomagot és az #1 Secret-et jelző aranyrózsát. Oké, egy megvan. Vissza a térre, ahol jobbra indulj el. Irány a raktár, rögtön a pálya elején. Mássz fel a targoncára, így feljutsz a pallóra. Ugorj át a szemközti részére, és menj át a következő szobába. Itt ügyesen ugord át a kis szakadékokat, és menj tovább jobbra. Na, itt vegyél egy nagy levegőt, mert elég messzire kell ugranod... De meg lehet csinálni... Miután megvan távozz jobbra a kis platformokon keresztül. Függeszkedj végig a rácson a fejed felett, majd mássz fel a létrán. Fordíts hátat és, ahol eddig lógtál, próbálj meg a tetejére ráugrani. Vedd fel a jelzőfényt és az energiát, majd vissza. Kúszásban kell tovább folytatnod. Húzd meg a kapcsolót, és menj tovább. A terem végében a ládákról ugorj a medencébe. Ússz át a következő terembe, ahol miután levegőt vettél, ússz be a kis lyukhoz, ami egy tárgyakkal teli szobába visz. Van itt egy nagy energiacsomag, és némi töltényutánpótlás a Shotgunhoz, valamint a Revolverhez. Oké, vissza, majd ki a partra. Menj be az ajtón, ám a kötéltáncolósdi helyett inkább menj alul. A polcokról felvehetsz jelzőfényt, de ha a sarokban, jobbra betolod a polcot megleled a



#2 Secret-et a rózsa személyében. Meg van a földön egy Uzi tár is. Told be a másik polcot a Revolver töltény miatt, majd menj vissza, és mássz fel a dobozokra. Megúsztad a kötélmászást. Fent csekkold le a szekrényeket kis energia miatt, majd fuss tovább. Húzd meg a kart, majd menj vissza az utcákra. Most már tényleg csak egy leheletnyi van hátra. Fuss el a szökőkút mellett, vissza a pálya végére, ahol is a harang alatt balra fordulva ismét látogass el a szemközt lévő kis szobába. Két mélyedés nőtt a falba, melyből az egyikben egy kis energia, míg a másikban a #3 Secret lapul. Ugorj vissza és a harang alatti amulett felvételével vethetsz véget ennek a pályának.

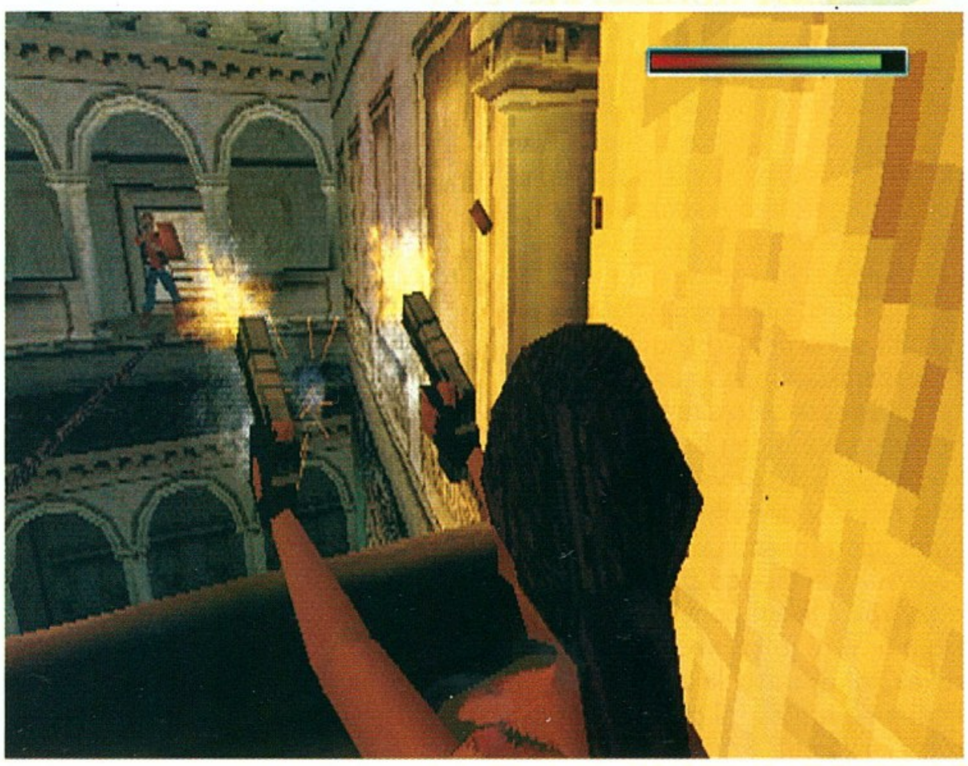




2., TROJAN'S MARKET

A közjáték után, melyben bebizonyosodik, hogy hinni kell Larának, máris a második pályán találhatjuk magunkat. Balra a szobában van egy láda. Add meg neki, amit érdemel, és vedd fel alóla a feszítővasat. Szembe a másik szobában a doboz alatt a lézeres célzó lapul. Az utolsó jobb oldali ajtón használd a feszítővasat. Doboz a földön árválkodik. Vigasztald meg... Egy energiacsomag a jutalmad. Mássz fel az állványzatra, majd ugorj az ablakba az energiacsomagért. Lavírozz át a kötélen, majd szökkenj át a kockákon. Ööö, ott jobbra a távoli messzeségben van 1 Shotgun töltény. Na, most oda át lehet ugrani... Majd vissza... Ess le a kis szobába, ahol markold fel a Revolver töltényeket, valamint a fényrakétákat. Ugorj fel a négyzetre és menj át a fogaskerekes terembe. A bal oldali ajtó mögött oszlopra fel tudsz mászni. Fent fordulj jobbra és ugorj át a kis hídra, majd be a szobába. Húzd meg az itt lévő láncot háromszor is, majd vissza a középső hídra. Innen ugorj tovább szembe, majd balra be a szobába. Húzd meg az újabb láncot, hogy működésbe hozd a szerkezetet, és elmozgasd alul a nagy fogaskereket. Menj vissza a hídra, ahonnan a kis ablakba ugorva felvehetsz egy Uzi tölténytárat. Most már lemászhatsz. Jobbra, elfordult a nagy kerék, így oda tudnál menni a szoborhoz, azonban semmit sem tudnál kezdeni vele a Golden Coin nélkül, ami innen balra lesz. A sötétségben kell bemászni az üregbe, és a feszítővas felhasználásával magadévá tenni. Miután behelyezted a helyére az érmét, hátad mögött kinyílt a kijáratot jelentő ajtó. A szobor mellől emeld el a 2 Revolver töltény, majd indulj el kifelé. Azonban ne menj ki teljesen, mert jobbra a sarokban kinyílt egy rejtekajtó, ahol a 2 Shotgun töltényen kívül a #4 Secret is lapul. Most vissza az utcára, ahol balra kinyílt egy ajtó. Fuss végig a folyosón egy Revolver töltény reményében, majd vissza a vízhez és vesd bele magad az élvezetekbe (na jó, elég lesz a vízbe is). Balra a rácsos ajtó előtt van egy kis energiacsomag, majd miután ezt felvetted, szembe mássz ki a vízből. A földön lesz egy Revolver töltény a szobában meg egy polip, aki különböző huncutságokat művel a szemeivel. Lőjük ki a szemét a Revolver és a Laser Sight segítségével. Minjá' nem olyan vagány a fickó. Miután teljesen magába zuhant szegény, talán le is ugorhatunk hozzá. Vedd fel a helyéről a Mars Symbol-t meg a Revolver töltényt, és nyisd ki a csatorna fedelét. Lent ugorj bele a vízbe. Szemben találsz egy kis energiacsomagot, majd merülj le a nagy középső medencébe. Ússz be a kis járaton, végig a folyosón, majd ki a vízből. Vedd fel a Shotgun töltényt és szereld le a kereket is a csőről. Vissza a vízbe, ki a partra, és a létrán keresztül vissza a terembe. Kapaszkodj a szemközti szobában lévő rácsra, pont a fejed felett. Innen a piros gépezet tetejére lenne célszerű ugranod, már csak persze, ha érdekel az #5 Secret. Lent a gépen pedig ha használod a kereked, elzárhatod a propellert a víz alatt. Ugorj tehát ismét a lenti medencébe, ahol a középső részen a legalsó lyukba is be tudsz menni. Az első elágazásnál balra a szobában egy nagy energiacsomagra lelhetsz. Tovább a víz alatt, ússz fel a sodrás miatt és a szobában tekerd meg az újabb kereket. Vissza a vízbe, ahol jobbra menj be a járaton. Ússz át az alagutakon, kint szólítsd magadhoz a Shotgun töltényt, és magát a Shotgunt is. Hohó. De valaki, mintha picit ideges lenne. Most ezzel a gyászhuszár kőbunkóval kéne dűlőre jutni... Egyszerűen ugorj el a zöld plazmái elől, miközben folyamatosan kínálód ólombetétekkel. Egyszer csak észre fogod venni, hogy összeesett. Miután legyőzted, kitörik az ablak, meg kinyílik egy rács valahol a víz alatt (meg máshol is, de azt galád módon ugye nem mutatja a program...). Szedd fel a polc alól a nagy energiát és a Shotgun töltényt, majd távozz az ablakon keresztül. A párkányon balra lesz egy kis energiacsomag, és ess is le, majd balra fordulván, vissza, ki az utcára. Itt a bal sarokban van egy szoba, ami immáron nyitva áll a titkok fosztogatói előtt is, így akár te is felveheted a #6 Secretet szimbolizáló aranyrózsát. Most jobbra vissza a szűk utcácskába, ahol csobbanj egyet a medencében, és balra az alagúton keresztül térj vissza az előző pályára. Kis közjáték után Larson komát kéne semlegesíteni. Pár lövés a Shotgunból és összerogyik, majd mikor feltápászkodna az a csúnya kígyó bánik el vele, aki az ajtó felett tartózkodott, mint dísz. De ez velünk is el akar ám... Na, akkor csatolj fel valami bivalyölőt, oszt adj neki! Vigyázz a tűzzel, amit köpköd, mert igen égő lesz, ha eltalál... Ugrálj balra / jobbra felváltva, miközben lövöd a fejüket. Előbb, vagy utóbb csak megdöglenek (én legalábbis ezt olvastam valahol). **(Hahaha, de aljas vagy Petikém, itt ezzel most mire/kire akartál célozni? Arra, hogy csúnya dolog az Internetről leszedett leírást egy az egyben lefordítani úgy, hogy még a poénok is ott vannak, mint az eredetiben? CC Martin)**. Szóval, ha kéne kis utánpótlás lőszerileg, nem kevesebb, mint 4 darab Shotgun pakk figyel az udvaron egy nagy energiacsomag társaságában. Miután Süsüék kihaltak, helyezd be a két meglévő amulettet a kapuba, és sétálj be a megnyíló ajtón. Ugord át a szakadékokat, majd vedd fel a Philosopher's Stone-t. Nyugi, csak vicc volt. Tényleg nem lehet felvenni, mivel a lábad alatt beomlik a talaj, így automatikusan csusszansz át a harmadik pályára.











3., THE COLOSSEUM

A második beugrónál jobbra azt az édes kis feltűnés nélküli követ be tudod tolni a falba, és fel tudod venni a játék #7 Secretét. Menj tovább egyenesen a folyosón, mint aki mit sem sejt, így igenis tessék meglepődni, amikor leszakad alattad a talaj. Oké, gyorsan kéne lereagálnod a dolgokat, és még repedezés közben nyomnod egy ugrást előre. Ezzel remélhetőleg megúsztad a "lávázódást". Viszont még egy pillanatra vissza kéne menni... Semmi gond, ereszkedj le a falon, és lógva juss el a kis üregig, ahol egy szürke gombot kell megnyomnod. Mássz vissza, és fuss tovább jobbra, ahol nyitva lesz az a kapu, ami eddig zárva volt (még jó...). Csusszanj le a lejtőn, ahol egy új létforma a tündi-bündi oroszlán vár. A megszelídítése reménytelen, ehelyett a súlypontot a kapcsoló megnyomására helyezd, amivel ugyan még egy oroszlánt magadra uszítottál, azonban így legalább lett egy kijáratod is. Mássz fel a létrán.

Vedd fel az állványzatról a Gemstone Piece-t, majd egyenesen be az ismeretlenbe. Nem gondoltam volna, hogy ekkora hatással lesz a készítőkre a Gladiátor című film, hiszen pont egy efféle hitvány fazon fog ránk rontani balról. Nem baj, mi meg harcias amazonok vagyunk, úgyhogy még csírájában fojtsuk el az efféle halva született próbálkozásokat... Kis energia a jutalmunk. Fussunk fel az emelkedőn és elszántan üssük le az elszánt gladiátort, majd vegyük fel a cellájából a Revolver töltényeket és nyomjuk meg a gombot. A hátad mögött lévő lejtőn caplass fel, majd jobbra fordulva bánj el az újabb gladiátorral, és az oroszlánjával. A rejtekhelyükről felveheted az Uzit, és egy nagy energiát. Fuss le a lejtőn és fordulj jobbra. Itt egy híd közepén álldogálsz, ha minden igaz. Fordulj balra, majd koncentrálj erősen, mert a következő lesz a menetrend: ugorj szembe a kötélhez, húzd meg háromszor, ezzel indul az időzített kapcsoló. Átlósan, neked háttal balra lesz az a platform, amire innen át kell ugranod. Onnan szembe a következőre és futásból az utolsóra. Fent egy fél kanyar után vissza a hídra, ahol a még remélhetőleg meglévő állványról vedd fel a Gemstone Piece második darabját. Kombináld az előzővel, majd menj ki a jobb oldali ajtón. Hopsz, egy kis lejtő következik. A dialógus után Pierre bácsi megnézi, mi van a szakadék alján. Ő is bedőlt ezek szerint annak a szövegnek, hogy (idézek magamtól): "... hogy hinni kell Larának...". Hehe. Na, mindegy. Fordulj jobbra és mássz vissza az előző terembe. Mássz fel a hídra, ahonnan jobbra fordulj, és most már át tudod ugrani azt a szakadékot. Vedd fel a #8 Secretet, akarom mondani aranyrózsát. Csússz le a lejtőn, majd most már menj tovább egyenesen fel az emelkedőn. Használd a falon a Gemstone-t, aminek nem várt hatásai lesznek, hiszen égszakadás, földindulás – de inkább ez utóbbi... Szóval amint megkapod az irányítást, azonnal dobj egy hátra szaltót, és ugorj a szemközti egyetlen biztos pontot jelentő platformra. Innen vissza az alattad levő üregbe, ahol ereszkedj lógó pozícióba a perem szélén, és evickélj át a túloldalra. Kússz fel a szobába, ahol intézd el a gyászhuszárt, meg a lovagját, és az általuk elejtett Golden Key 1-el nyisd ki a kék ajtót. Hűha, valami szobor életre kelt. Ez sok jót nem jelenthet... De rosszat sem, mert ezt is az ugrabugrálós technikával könnyen el tudod intézni. Halála után a fenti szobából veheted fel a Golden Key 2-t, amivel nyithatod a kijárat ajtaját. Csússz le, majd a hátad mögötti résbe mássz be ezen pálya utolsó, és a játék #9 Secretért. Most már csak vissza kell ugranod a falhoz és a fogpiszkáló segítségével kibányászni a Philosopher's Stone-t a falból.

Animáció következik, melyben láthatjuk a 16 éves Larát majdnem levetkőzni, aztán tintafoltos ruhában holmi tengeralattjárón, ja, hogy az már a következő pálya? Részletekkel, mivel úgy látom, a hely az elfogyott, a következő számunkban szolgálhatunk. A Lara legyen veletek, meg a Boldog Karácsony!

Bagó Péter



Napról napra egyre nehezebb dolga kell, hogy legyen mindenkinek, aki PS-re szeretne fejleszteni. Az első és talán a legkomolyabb probléma a PS2 megjelenése. Nem titkolják a fejlesztők, hogy erre a konzolra készülnek már a Sony emberei és nem igazán vállalkoznak újításokra, sokkal inkább kihúznák az időt. Ráadásul egy fociprogramnál rengeteg egyéb tényező is nehezíti a fejlesztők munkáját. Gondoljatok csak bele. Megjelent mondjuk a Fifa 99. Jó volt, sőt nagyon jó. Aztán jött a Fifa 2000, ami nekem még jobban tetszett, ráadásul a 99-hez képest rengeteg újítást láttunk benne. De szerencsétlen fejlesztők, már mit újítsanak a játékon? A PC-s piaccal ellentétben, itt nem javul a gépek sebessége és teherbírása, itt nem kapnak a fejlesztők évről-évre újabb lehetőségeket, így gyakorlatilag mindig ugyanarra a gépigényre kéne elvileg jobbnál jobb játékokban fejlődni. Szerintem ez egyenesen lehetetlen. Ehhez képes a Fifa 2001 még is tudott annyi újat mutatni, ami miatt érdemes megvenni. Nem állítom, hogy nincsenek a játékban hibák, de ezeket szinte kizárólag a beállításoknál találjuk meg, azt meg (mint köztudott) egyszerűen át kell állítani. Az EA Sports már többször vette a viszonylag nehéz akadályt, és (szerintem) az utolsó változtatható pontokhoz nyúlt a játékban, ez pedig a

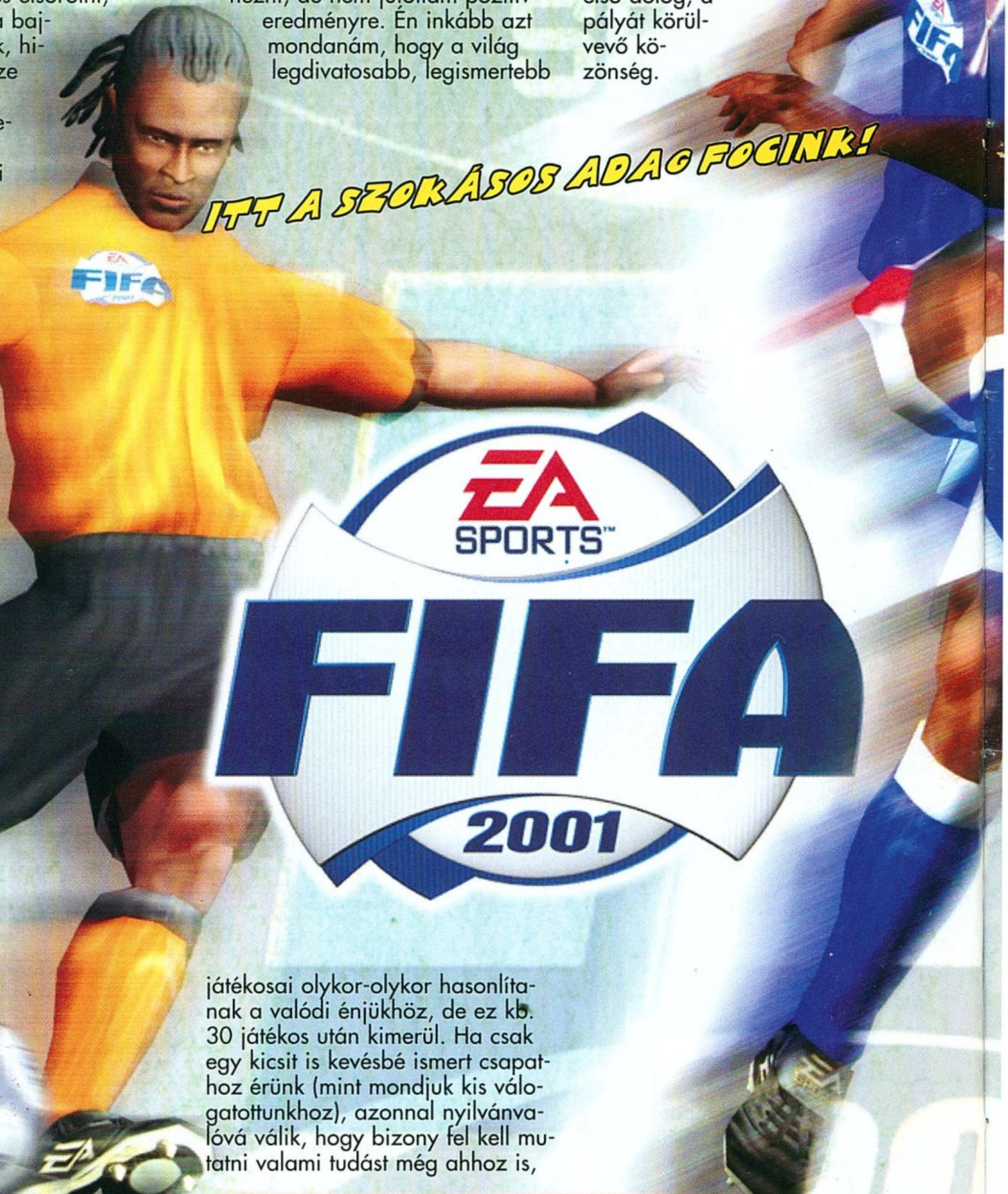


játékosok viselkedése, hangzása és kinézete volt. Hangosabbak, stílusosabbak és hihetőbbek, mint eddig bárhol.

Az elején a játéknak az intróban már jól hallani, hogy itt bizony hangot adnak majd minden észrevételüknek, sérelmüknek, ötleteknek. Na, nem azt kell azonnal várni, hogy az egész mérkőzés alatt Shakespeare idézeteket nyomjanak a focisták, de azt már elvárhatjuk, hogy mindegyik csapat a saját nyelvén kicsit üvöltözzön és kiabáljon akciók közben és mindig, amikor az "igazi" mérkőzéseken kiabálnának. A menüpontokat megnézve nem igazán jutottam semmi újra, bár némi sérelemmel vettem tudomásul, hogy a magyar válogatotton kívül nem találtam hazai csapatot. Az amerikai bajnokság csapatai természetesen itt vannak! Ezt a baromságot nem nagyon értem, mert ugye nem hiszem, hogy bármelyik mancsaft a hamburger-világból közel állna hozzánk, de hát a programot minden bizonnyal bőven szeretnék Amerikában is forgalmazni, így befogom a számat.

Azt nem érdemes elsorolni, hogy milyen fajta bajnokságok vannak, hiszen ez az a része a játéknak, ahol szerintem a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is.

ITT A SZOKÁSOS ADAG FOCINK!



Nagyon jó az egész menürendszer és ha külalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jót mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, szerintem a Fifa sorozatban a legstagnálóbb és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is lehet foglalkozni vele, mert a leghálátlanabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami újdonság, amiről írni lehetne, csak a sok nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat, de valahol ez nem meglepő, hiszen mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a játék készítői azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt állítólag a PS-verzióra is megcsinálták, de én első körben a póló feliratokon kívül nem sok azonosítható dolgot láttam. Próbáltam az általam legismertebb magyarokat megnézni, de nem jutottam pozitív eredményre. Én inkább azt mondanám, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb játékosai olykor-olykor hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is, hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azzal, hogy a játékban csak a legjobbak felismerhetőek, teljesen érthető, csak kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony a játék minden focistája, mintha tükörbe nézne, úgy lejön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mint játékosok, mint fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő közönség.

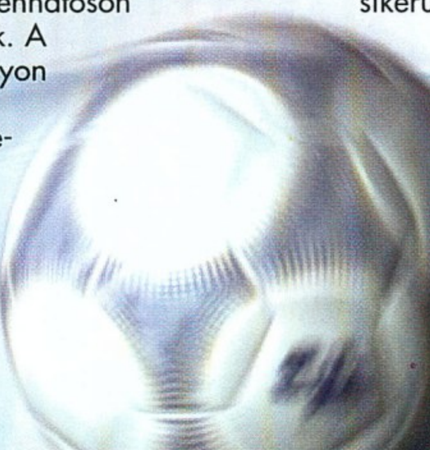


Mozognak, ugrálnak, persze kizárólag messziről nézve. Részletesebb lett, minden olyan dolog, ami a pályát veszi körül. Többször hallani például kiáltásokat, melyek a kispadról szólnak az épp aktuális csapatunk nyelvén. Néha-néha még



név szerint is hallottam instrukciókat a játékban, egy-egy híresebb játékosnak címezve. Ez azért pár éve még nem nagyon volt elképzelhető, mert szükség volt a helyre a csapatoknak, és minden egyéb dolognak. Persze tény, hogy rengeteg klubcsapatot kihagytak idén a játékból, de talán a jobb játszhatóság érdekében ez elnézhető.

A közönség buzdítása is teljesen élethű, bár én még mindig várom, hogy egyszer meghalljam a "Magyarok! Magyarok!" – kórust, de ebben a programban sem találkoztam velük. Némileg vicces volt viszont, hogy amikor a Lisztes Krisztiánnal kihagytam egy tizenegyes, erre angolul kezdett el káromkodni. Lehet, hogy már elfelejtett magyarul odakint?!? Most akkor szépen elkezdeném a szerintem problémás dolgokat sorolni a játékból. Az egész kezdődik a beállításoknál. Nem feltétlenül számít szerintem újításnak, ha egy fejlesztőgárda fogja és egyszerűen más kameraállásból kezdi a játékot. A meccsek a madártávlati kameraállásból kezdődnek és ez baromi zavaró. A falat kaparom minden meccs előtt, mert az első dolgom még a kezdőrúgás előtt, hogy átállítsam a kameraállást. Erről azt olvastam egy weboldalon, hogy a fejlesztők (idézem): "egy újabb képi világot alkottak a PC-s Fifa 2001-hez és ezt beleprogramozták a PS-kiadásba is." Hát kérem, nézzék hülyének a jó édes... Itt semmit nem tettek, csak három dolgot az alapbeállításban átállítottak. Az egyik az időjárás. Nem változik, mert mindig süt a nap (kivéve este). Ha a szerencsére akarjuk bízni a dolgot, át kell állítani. A másik dolog a kameraállás és a harmadik a játékosok nevének a kiírása. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de engem nagyon zavar, ha a játékos alatt ott virít a neve. Eme utóbbi persze lehet erősen szubjektív meggyőződésem is. Ha már a szubjektivitásnál tartunk, engedjétek meg, hogy a stratégiánál hangot adja egy apróságnak, ami engem szintén zavar. Amikor a formációkat megadjuk a játékban, a régebbi programokban annyi csatárt küldtünk előre ahányat akartunk. Ebből adódóan meg tudtam azt tenni, hogy két perccel a vége előtt 8 csatárt csináltam és nagyon reménykedtem a jó szerencsémben (ez olykor-olykor bejött, mint hokiban a kapus lecserélése). Itt már a gép nem engedi, csak a szabványformációkat. Három csatárnál akkor sem tudok többet előretolni, ha a fejem tetején pörögve éneklem a lengyel himnuszt. Oké, hogy profi, meg élethű, de azért szívesen döntenék ilyen dolgokban én. A bírók, akármennyire engedékenyre állítjuk őket, biztos, hogy befújnak mindent a tizenhatoson belül...nekünk. A gép nem nagyon kap büntiket, pedig figyeljétek meg, hogy gyakorlatilag mindig megrúgnak a kapu közelében. Mi viszont alig-alig tudunk büntetőket rúgni. Zavaró lesz, mert sokszor a gép bizony elcsal egy két gólt. Jó viszont, hogy végre kicsit jobban érzékelni a kapu méretét a tizenegyeseknél, mint eddig. Látni, hogy mennyire közel vagyunk a kapuhoz és milyen kicsi a kapus. Kezelhetőség szempontjából nem nagyon változott semmi, a jól megszokott gombkiosztással tudunk passzolni és lőni. Szintén sok médiumban találkoztam egy másik hírrel a játékról, amit már sokkal egyértelműbben érezni, mint mondjuk az arcvonások élethűségét, ez pedig a játékosok mesterséges intelligenciája. A focisták sokkal többet "gondolkodnak" és ennek megfelelően több látványos és hasznos dolgot tudnak maguktól csinálni. Talán a legjobban ezt akkor érezni a játékban, amikor egyszerűen nem tudunk egy hosszabb passzt adni senkinek, mert bizony becsúszik, vagy elfejeli az ellenfél a labdát. Olykor-olykor már idegesítően "okosak" ezek a kis szemét CPU-játékosok. Még csak nézem, hogy hova rúgjam, ők már el is állták a labda összes lehetséges útvonalát. Támadás közben is látszik a mentális gyorstalpaló nyoma a játékosok viselkedésében, mert a legtöbb becsúszásunkat átugrálják és kicselezik. Persze ez majd a mi támadásunkban is használható lesz, mert helyezkedni is tudnak végre a srácok maguktól, így szebb és okosabb gólokat is rúghatunk. Ha már sikerült beállítanunk az időjárást, akkor nagyon jól érzékelhető lesz minden talajviszony és hőingadozás. Az esős pályán csúszkálnak a játékosok és annyi lyukat rúgnak, hogy öröm nézni. A labda mozgása is teljesen más, így megpróbálhattok messzebbről kapura lőni, mert furán pattanhat a bogyó és becsaphat rajtatok kívül mindenki mást is (beleértve a kapust). Mondanom sem kell, hogy a kapusok sem tudnak jeges vagy akár vizes talajon úgy elrugaszkodni, hogy megfelelő erővel és iránnyal üssék ki a labdákat a kapu elől. A szabadrúgások szinte nem változtak, talán kicsit nehezebbek és esélytelenebben lövés szempontjából.





A csapatok tudása számomra kicsit kaotikus, mert nem feltétlenül a világ legjobb csapatai lesznek a legerősebbek. Mondanék egy példát: világbajnokságot játszottam és kis országunkat az angolokkal, svédekkel és franciákkal sorsolta össze a gép. Én megvertem a franciákat, az angolokkal kínkeservesen aranygóllal nyertem, de a svédek úgy lenyomtak, hogy el sem hittem. Nem tudom, hogy a "szőkék" hol állnak a focirangétrán, de nem hiszem, hogy a franciáknál feljebb lennének. Ezt több csapatnál megfigyelhetitek majd. Nem mondom, hogy ez a legközpontibb baj, de ha egy gyenge ellenfelet kapunk és ahelyett, hogy a csapatot kímélve könnyedén győznénk, az első körben kiesünk nem hiszem, hogy bárki is jókedvvel folytatja a focizást.

A kapusok szinte már tökéletesen mozognak. Rajtuk már nincs nagyon mit javítani, de a mezőnyjátékosok is (egy-két fura rúgástól eltekintve) gyakorlatilag teljesen rendben vannak mozgáskultúra szempontjából. Az is tetszett, hogy sokszor a játékosok már akkor "hisztiznek" a kapott gól miatt, amikor még nincs benn a labda, de már nyilvánvaló, hogy elkerülhetetlen a gól. A gólörömök és egyéb animációk a megszokott dolgok, ugyanígy a kommentátor, aki azért minden újabb Fifa játéknál megpróbál azért becsempészni valami újdonságot, több-kevesebb sikerrel.

A FiFa 2001 jó. Nem tökéletes, de baromi jól játszható, élethű és leginkább hangulatos. Rengeteg apró részletbe lehetne még belemászni ebben az írásban, de úgy gondolom, hogy ennek semmi értelme nem lenne, mert aki eddig is Fifa-rajongó volt, az úgyis érzi majd a különbséget, aki viszont most játszik majd először vele, annak úgyis minden újdonságként hat.

Adam





FIFA 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AHOL LEHET JAVULT
× - DE NEM VÁLTOZOTT

85%

Muppet Monster Adventure

Rémbéka lett brekiből!

Az angolok sok mindenről híresek, például egyedi humorukról, vagy elvetemült fantáziájukról. Van viszont egy olyan angol alkotás, mely mindent túlszárnyal idétlenségben. Ez nem más, mint a Muppet Show, az a báb-rajzfilmsorozat, melyet nálunk is sokáig vetítettek a TV-ben

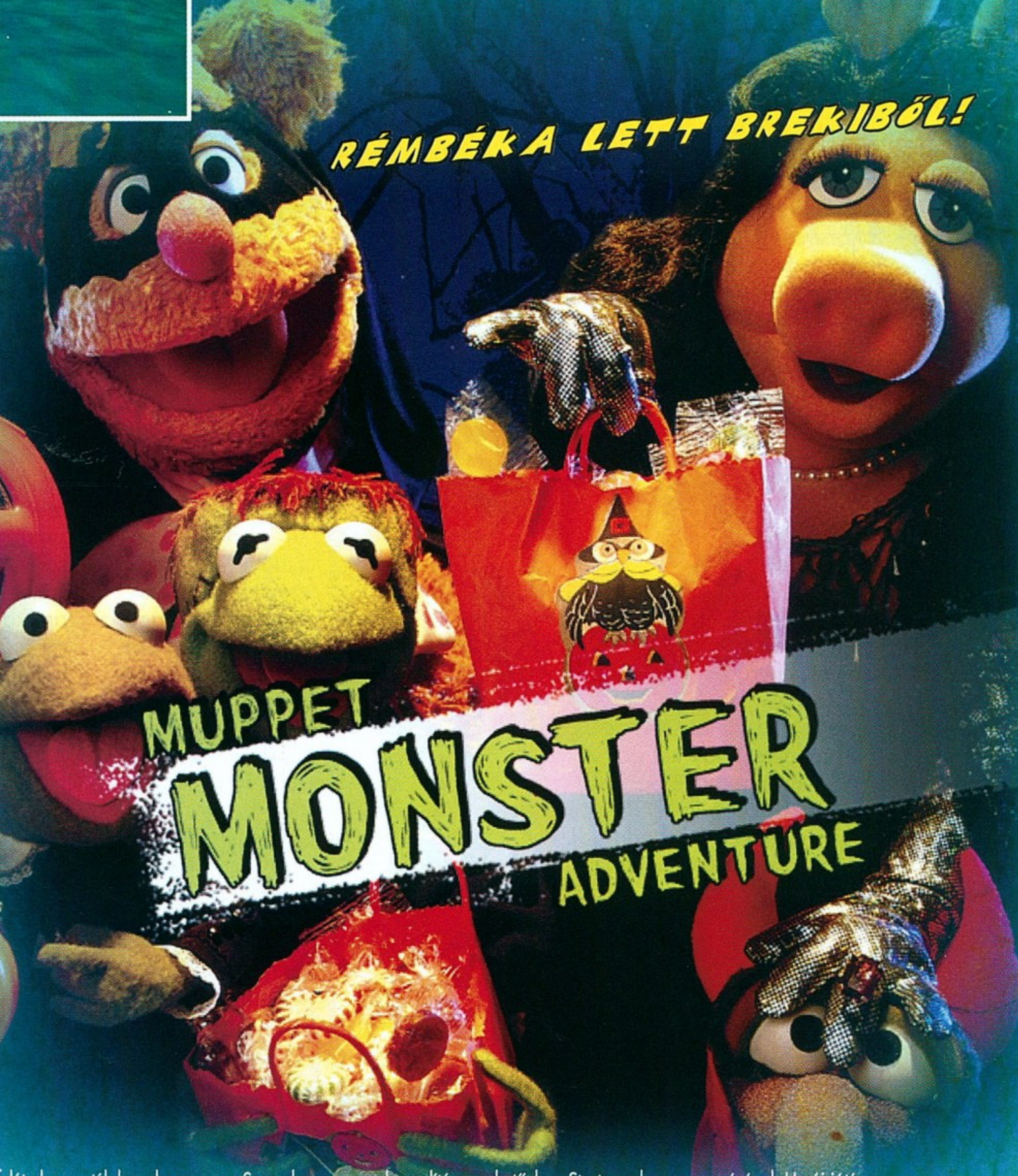


és a mai napig világszerte ismert és kedvelt. Természetesen nem kerülhette el a megjátékosítást, így jó pár számítógép és konzol verzió látott már napvilágot. Köztük a legsikeresebb talán a Muppet Treasure Island című kalandjáték, mely Macintosh-ra és Amigára is megjelent. Ez is mutatja mennyire népszerű manapság a Muppetezés. De kik is ezek a Muppetek és mit akarnak? Ha nem ismered őket figyelj, mert hamarosan mindenre fény derül!

A Muppet visszatér

Ezek a nagyon furcsa figurák egy érdekes világban élnek, ahol minden lehetséges. Még az is, hogy az emberek a valódi világban együtt éljenek ezekkel a bábfigurákkal. Tehát egy tökéletes káosz kerekedik ki a dologból. Persze nem csak aranyos szereplők vannak, hanem előjönnek a gonosz, rosszindulatú lények is, akik mindenáron bajba akarják keverni hőseinket. Általában ez sikerül is nekik és így lesznek hatalmas kalandok, óriási hajótúrák, kiszabadító akciók és még sorolhatnám. A szerepelők maguk visznek életet a történetbe, vicceikkel, idétlen szokásaikkal és beszólásaikkal, no meg a folyamatos ekléssel. Ehhez társul a fantasztikus zenei aláfestés, melyet minden Muppet játékban megtalálunk. Ezúttal egy vakáció közepette éri csúfos baleset hőseinket, melyet csak tetőz, hogy egy elátkozott kastélyban szállnak meg útközben. A csapat felét elrabolják, így a megmaradt szereplőkkel kell megmentenünk barátainkat, kiszabadítani a gonoszok fogságából. Tipikus Muppet történet. Bár hogy őszinte legyek a megvalósítása nekem már nem annyira tetszett. Az átvezető képsorok renderelt grafikával készültek és elvesztették a bábfilm hangulatot. A figurák nem tudtak olyan aranyosak maradni, mint amilyenek a Treasure Island-ban vagy a TV-ben voltak. Egy kissé túl komolynak tűnt a sztori és Pepe, a raccsoló barátunk – aki kalandjaink során navigál bennünket – kifejezetten idegesítő volt.

Amire már a játék indítása után rögtön felfigyelhetünk, az a hihetetlen minőségű zene, már a menüben elkápráztat minket és ez így lesz végig a kaland során. A zene mindenhol Muppet minőségű, bár nincs teletűzdelve énekbetétekkel. A játék stílusa ezúttal nem kalandjáték lesz, hanem egy Spyro-hoz nagyon hasonlító ügyességi, mászkálós ugra-bugra. Emberkénkkel, futkosunk a háromdimenziós pályán és legyilkoljuk az ellenfeleket, megtépázzuk a pulykákat és felszedjük a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat.



Amiben eltér ez a folyamat a hasonló stílusú játékoktól, hogy itt nem kulcsokat kell felszedegetni, hanem úgy nevezett képességek talizmánjait. Ha megszereztük a meghirdetett mennyiségű medált a szükséges képességből, akkor az aktiválódik és segítségével eljuthatunk új helyekre, vagy éppen a következő pályára. Ilyen például az úszás képessége, mellyel nem csak lubickolhatunk a víz tetején, hanem le is merülhetünk mélyre és felszedhetjük az ott található fontos tárgyakat, vagy éppen újabb medálokat. Megtanulhatunk gyorsan futni, falra mászni, vitorlázva repülni, stb.

Mikor a menübe érkezünk, semmi más dolgunk nem lesz, mint rátenyerelni a start feliratra, mivel a mentésen és töltésen kívül nem sok lehetőségünk akad itt. Az opciók csak játék közben lesznek elérhetőek, a Start gomb megnyomásával. Ha új játékot kezdünk, elindul a már említett intro és utána egy pályaválasztó képernyő következik. Csak akkor választhatjuk a következő pályát, ha az előzőt teljesítettük, vagy ha mentésből térünk vissza ide.

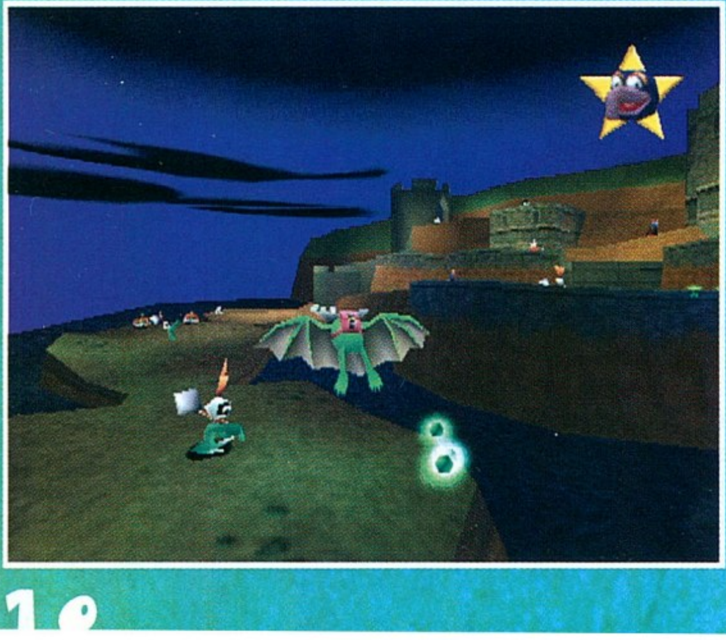
Tehát válasszuk ki az első pályát és Robin a béka már be is repül a teleport alagútba. Azonnal a pályán találjuk magunkat, ahol nekiláthatunk az amulett medálok begyűjtésének. A latin vérű Pepe mindenhol ott lesz egy zászló formájában, melyhez ha közel megyünk, előpattan mögüle a négykezű segítőtárs és mindenféle haszontalan ötlettel lát el bennünket.

Grafika meg minden

Ez egy olyan része a programnak, melybe igazán nem tudok belekötni, mivel nincsen mibe. Szinte mindenhol szép a grafikai kidolgozás, nem túl sűrűn lehet találkozni hibákkal, átlógásokkal. A felbontás nagyon részletes megjelenítést tesz lehetővé, így az egész terepet könnyedén beláthatjuk, és a gyors hirtelen mozgásoknál és irányváltoztatásoknál – például a repülősiklás – sem lassul be a program. Mindenhol folyamatos a scroll. Külön említést érdemelnek a speciális effektek, például a víz, mert az tényleg valami fantasztikusan néz ki. Hullámzik, kavarog, és csobban mikor belehuppanunk. A grafika változatossága nagymértékben növeli a program szavatosságát, az meg csak ráadás, hogy a pályák során néhol extra versenyekbe is beszállhatunk. Az első pályán ilyen például a gyalog-galopp futam, ahol egy pulyka leelőzése a cél. Az irányítással nem lennének gondok, viszont a versenyfutásnál bizony előjön, hogy a repülés mégsem olyan "hűdejól" vezérelhető. Amikor elbaltáztunk valamit és fel akarjuk hozni magunkat egy kis berepüléssel, bizony nagyon nehéz eltalálni az utat főleg, hogy checkpointok is vannak menet közben.

Összességében nem egy rossz játék ez a Muppet Monszteresdi, viszont nem teljesen méltó a Muppet névre, a már említett videós hátrányok és poénok hiányában. Igaz, hogy egy Muppet kalandjátékkal összehasonlítani vétek lenne, mégis meg kell, hogy tegyem, hiszen a poén az minden játékban poén és itt elég szűkösen bántak vele. Ha mindenképpen a Muppet figurákat akarjuk a képernyőn látni és az ő hülyeségeiken röhögni, akkor talán mégsem ez a nekünk való játék. Inkább a Spyro rajongóknak érdemes kipróbálniuk, mert nagyon közeli rokon a két program.

Endrédy Tibor





MUPPET MONSTER ADVENTURE

PSYGNOSIS SOFTWARE

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP GRAFIKA CSODASZÉP ZENE
× HUMOR NÉLKÜL NEM TELJES ÉRTÉKŰ MUPPET

77%

PRINCE NASEEM BOXING

Nem követtem figyelemmel az utóbbi hónapokban, hogy Kokó végül is kivel fog legközelebb verekedni, de ha jól emlékszem Hamed visszalépett vagy legalábbis valahogy visszamondta a mérkőzést, így még várni kell rá, hogy a régóta várt meccs létrejöjjön. Talán pont azért nem ért rá a nagyképű angol, mert eme alábbi játékot tesztelte otthon?? Ki tudja, a tényen nem változtat: megjelent egy "forradalmian új" bokszprogram, ami nem is lett olyan rossz és olyan felületes, mint elsőre gondolná az ember.

Nem könnyű jó játékot faragni ebből a sportból, de pár éve a Victory Boxing már egészen jól sikerült, leszámítva a számomra még mindig érthetetlen mérkőzésmeneteket. Ez gyakorlatilag abban jelentkezett, hogy függetlenül attól, hogy ellenfelünk arcát meddig és milyen hatékonyan püföltük, a végén mindig benne volt a pakliban, hogy egy jól irányzott ütéssel lecsap, mint a villanyórát. Ez eléggé lelombozóan hatott, mert 8 perc tömény püfölés és csapkodás után mindig jött egy váratlan jobbegyenes és három fogammal együtt elvesztettem a mérkőzést is. A Prince Naseem Boxing valamennyire ezt a problémát is orvosolja, de nagy előnye mégis abban rejlik, hogy borzasztóan élethűen szimulálja mindazt a felkészülést és tréninget, ami egy bokszolónak a mindennapjait jellemzi.

Nem kell meglepődni azért azon, hogy a játék a "herceget" isteníti, már az intróban is. A tőle megszokott módon láthatjuk verekedni, majd pár pofon után egy igazi Hamed-féle ütéssel kiteríti ellenfelét. Remek.



A mi kis játékos életünk is ott kezdődik, ahol egy bokszolóé: a tornateremben. Egy viszonylag szép grafikai megoldásokkal tarkított poros, lepattant pályán, ahol két kezdő öklöző püföli egymást, míg mi kiválaszthatjuk, hogy az ökölvívóélet melyik irányába szeretnénk elindulni.

Sokféle verzió létezik, játszhatunk tipikusan amerikai nagymérkőzést sok-sok üvöltő emberrel és tűzijátékkal a bevonuláskor, de nekikezdhetünk a legaljáról a profi boksz ranglétrának és egyenként lépkedhetünk felfelé, amíg el nem érünk Hamedhez, és jól ki nem kapunk tőle. Azt, hogy a "herceg" miért tűnik verhetetlennek számomra, kicsit később kifejtem, most másszunk bele ebbe a ranglétrás, karrierépítő módba. Először azt kell megadnunk, hogy milyen súlycsoportban szeretnénk bokszolni, és ezen belül ki kell választanunk az emberünket.

Ahogy nekilátunk az edzéseknek, elég sűrűn beszól a játék névadója és mindenféle közhelyes baromsággal nevetteti ki magát, mint például: "...csak akkor lehetsz bajnok, ha igazán akarod...". Ja! Értem én. Vagy a másik kedvencem az "...oda üss, ahova tudsz...". Ez a Hamed gyerek már akár egy bokszfilozófiai tanszéket is indíthatna ekkora mentális terjedelemmel!



Amikor aztán elkezdünk edzeni, több tevékenység közül választhatunk. Edzhetünk, kihívhatunk, újságokban követhetjük figyelemmel az épp aktuális meccseket vagy akár pihenhetünk és várhatjuk az idő múlását és kondíciónk visszaesését is. Ha a ranglétrán előre szeretnénk menetelni természetesen verekednünk kell, amihez viszont erőlét szükségeltetik. Ezt a tréning pontban megalapozhatjuk folyamatos edzésekkel és a különböző erőlétenk beállításával. Erről nem írnék többet, mert elég egyértelmű, ráadásul őhercegsége is irányítgat és be-beszólogat a jobb edzés és nagyobb önreklám érdekében. Amikor aztán kihívtunk valakit és el is fogadta a kihívást, jöhet a mérkőzés.



A meccseket egy elég gyatra animáció sorozat vezeti elő, ami ronda is és rövid is. Sebaj, nem ez a lényeg a játékban, hanem maga a verekedés, ami viszont már jól sikerült. Sokféleképp üthetünk, sokféleképp mozoghatunk és az erőlétünket is jól mutatja a gép, érthető és átlátható módon.



Két csík található felül a bokszolók felett, az egyikben maga az erőlét látható, a másikban a tudat tisztasága (az állóképességünk jelenlegi állapota). Az utóbbinál látni jobban, amikor sokat és jól ütünk, mert az erősen elkezd fogyni ilyenkor és ha elég ügyesek vagyunk és nem ütünk sokszor üresen, hamar a padlóra küldhetjük az ellenfelet. A fenti vastagabbik csíkot inkább úgy érdemes figyelni, hogy nem a kiütésre koncentrálva, hanem a végső győzelemre hajtunk pontozással. A fenti csík ugyanis azt is mutatja, hogy épp kinek áll a mérkőzés. Akinek több strigulája van éppen, az fog a végén nyerni. Nem kell mondanom remélem, hogy nem feltétlenül az nyer, aki végigcsapkodja a meccset. A legfontosabb, hogy minden ütésünk célba érjen! Jó, ahogy a játék próbálja érzékeltetni egy-egy nagyobb ütés hatását, ilyenkor elhomályosodik a kép és picit lassítva láthatjuk, amit álkapcsunkat átformálja az ellenfél. Visszatérve Hamed boksztudására, azt kell mondanom, hogy eljutni hozzá nem nehéz, pár nap alatt megcsinálható, de megverni annál inkább. Na, persze nem a könnyű módban, meg a showcase menüpontban játszható meccseken.

A karrier módban eljutva, edzve, izzadva Hamedig, készüljetek fel, hogy piszkosul nehéz dolgotok lesz a ringben. Nem nagyon üt, de akkor viszont úgy eltalál, hogy mire megnyomnánk bármelyik gombot, már veszi is a méretet a hullaszállító. Persze a Victory Boxing-ban minden ellenfél ilyen volt, így ez valahol nevezhető előrelépésnek, de nem könnyű és nagyon idegesítő, hogy pusztán ellenfelünk neve miatt csal a gép, mint állat. Nem azt állítom, hogy verhetetlen a pali, de nem fog elsőre sikerülni, akármennyire jók voltatok addig.



A játék egyébként nagyon összetett és profi, egy oldalban csak a lehető legfontosabb dolgokról írtam nektek. Aki rajong az ökölvívásért, annak mindenképp meg kell venni a programot, mert élvezetes és már-már szimuláció jellegű. Tény, hogy akadnak benne zavaros menüpontok és értelmetlen edzéstervek, mégis a körítés és a játszhatóság elviszi a hátán az egész programot úgy, ahogy van. Én személy szerint nem szeretem Naseem Hamedet, mert egy borzasztóan beképzelt és lenéző sportolónak tartom, mégis eredményei és tudása tényleg megérdemelt egy jó játékot. A készítők valószínűleg szeretik, így a tőlük telhető legjobbat hozták ki a PS lehetőségeihez képest. Kicsit több kameraállás és több ütés lehetne még, de egészben nézve a játék minden alapvető követelménynek megfelel, amit egy bokszprogrammal szemben állíthatunk. Semmi extra, jó és használható.

Adam

PRINCE NASEEM BOXING

CODEMASTERS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-8 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RÉSZLETES, PONTOS, SZIMULÁCIÓ JELLEGŰ
× NÉHOL KICSIT ÉRTHETETLEN ÉS SZIGORÚ

82%

FINAL FANTASY IX

Mit ne mondjak, mozgalmas hónap ez a december! A karácsony miatt ugyanis kétszer olyan gyorsan kellett összehozni ezt a számot, mint máskor, tehát a cikkleadásokkal is nagyon igyekeznünk kellett. Ráadásul a Blue Stinger végigjátszásom túl hosszúra nyúlt és végül kiszorította a kedvenc Chrono Cross-omat a mellékletből. Úgyhogy kedves RPG rajongó barátaim, sajnos várnotok kell még egy hónapot a karakterlistával, de készüljetek, mert van egy-két zseniális dolog a tarsolyomban! **(Sejtettem. Megint vagy 20e karakter. Martin)**

Rátérve azonban a lényegre, végre megjelent a Final Fantasy IX, és természetesen óriási várakozással tekintettem elé. Sajnos azonban nem egészen olyan lett a játék, mint vártam, ezért nézzétek el, hogy egy kicsit kritikusabb hangvétellel beszélek majd róla. A progi megjelenésének időpontja talán nem volt a legszerencsésebb, hisz mindenki, aki az RPG stílust favorizálja, még javában játszott a Chrono Cross-szal, amikor megjelent a legújabb Square csodajáték a Final Fantasy IX. Emlékszem, hogy vártam a nyolcadik rész megérkezését. Szinte már gyermeki lelkesedéssel fogadtam, amikor végre megkaparintottam a japán verziót belőle, és alig bírtam kivárni az angolt. Furcsa mód a kilencedik résznél inkább hűvös kíváncsiság uralkodott rajtam, persze mikor megjött a négy CD-s angol változatban mindent félredobtam (még a Chrono Cross-t is) és másfél hét alatt lenyomtam a játékot. Ezek után egy icipicit csalódott voltam, illetve nem voltam 100%-ig megelégedve. Erre a válasz két szóban keresendő: Chrono Cross. A CC-ban ugyanis annyira sok titok, mellékküldetés, fordulat – vagy, hogy egyszóval mondjam – tartalom volt, amit a FFIX-nek nemhogy túlszárnyalnia, hanem megközelítenie sem sikerült. Egyszerűen nincs annyi extra a játékban, mint a CC-ban vagy a FFVII-ben volt, ez tény. A Chrono Cross ugyanis ahogy azt már múlt hónapban is mondtam – és komolyan is gondoltam – a legtartalmasabb RPG játék, talán még a FFVII-et is túlszárnyalja. De a még mielőtt félreértés lenne a dologból, leszögezem: a Final Fantasy IX egy nagyon-nagyon jó játék, mindenki, aki rajong az RPG-kért, feltétlenül szerezze be – bár szerintem már mindenkinek megvan –, mert minőségi darab.



Eiko Carol



Az RPG-k királya – ez a címet szerintem a Chrono Cross érdemli ki. Arról van ugyanis szó, hogy a FFVII és a CC fejlesztésére több mint 3 évet szánt a Square, míg a FFIX alig több mint egy év alatt lett kész. Nyilvánvaló, hogy amire több időt szánnak, az sokkal jobb lesz tartalmi szempontból, mint amire kevesebbet.

A FFIX-nél ahhoz képest, hogy milyen rövid idő alatt lett kész rengeteg változás történt a nyolcadik rész óta. Lényegében, ahogy az összes FF játéknál lenni szokott MINDENT megváltoztattak és lecseréltek. Ezért is tisztelem a SquareSoft-ot, mivel más cég évente megjelenő játékai semmi vagy nagyon kevés változást tartalmaznak az előző részekhez képest, míg a FF sorozat részei mindig különböznek egymástól. A Square lecseréli a világot, megváltoztatja és javítja a grafikai stílust. Fantasztikus munka lehet mindenegyes részt teljesen megreformálni. Ez történt a FFIX-nél is. Teljesen új harci rendszert kapott a játék, még több aljátékot tartalmaz, mint a FFVIII. A stílusában leginkább a régi részeket (FF I-V és talán a VI) idézi. Ez egyébként nem véletlen.

Az első hat részt Yoshitaka Amano rajzolta és tervezte, és bár ez a fantasztikus művész a FF VII. és VIII. részénél is közreműködött, nem ő volt a meghatározó tervezője ennek a két résznek. Ellenben a FFIX-nél újra felkérték, hogy legyen karakterek tervezője, és rajzolója a játéknak, ezért van az, hogy ennyire hasonlít a régi részekre a játék. Úgy vettem észre egyébként, hogy a FFIX harci rendszere nagyon hasonlít a FFVI-ra, de ezt még később kivesézem. Egyébként maga a játék tényleg a legtöbbet a FFVI-ból merít, a harc zenéje például a FFVI harci zenéjének egy "remixelt" változata.



A játék vizuális szempontból egyszerűen fantasztikus lett. Grafikailag a legjobb, amit PS-en alkotni lehet. A karakterek is remekül meg vannak tervezve és jól kidolgozottak. Nagyon tetszett például, hogy amikor elmegyünk valaki mellett, akkor nézik egymást a szereplők, és egymás felé fordítják a fejüket, amíg mellettük állunk! A harci rész grafikája is jó lett – sokat nem változott –, de a GF (vagy ahogy a játék nevezi őket Eidolon) támadások most is tekintélyt parancsolóan néznek ki. Szerencsére nem kell mindig végignézni az Eidolon támadásokat, csak kb. minden tizedik alaklommal, így nem lesznek unalmasak, mint a FFVIII-nál – ott legalábbis a 30-adik alakalom után már kicsit untam Ifritet meg többit. A világtérkép is szebb valamivel, nem annyira pixeles, mint a nyolcadik résznél. A játék zenéit – úgy, mint az összes eddigi részét – Nobuo Uematsu komponálta, és természetesen remek munkát végzett. Felcsendül néhány már-már klasszikusnak számító dal (pld. győzelmi, Chocobo és Mog dallam), de természetesen szinte az összes zene új a játékban és fület gyönyörködtető néhány szám. Mégis a legjobb az volt, amikor a játék elején Evil Forestben felcsendült egy régi ismerős dall a FFVII-ből. Tudjátok, az a szám, amelyik Junon-ban szólt, amikor a Shinra Rufus-t ünnepelte. Nagyon jó nosztalgikus érzéssel töltött el, amikor meghallottam, kár, hogy máshol nem szól.

És akkor jöjjön az amiben a Final Fantasy IX verhetetlen, ez pedig a filmek minősége. Épp erről beszélgettünk nemrég Martinnal és arra a megállapításra jutottunk, hogy amit SquareSoft tud alkotni CG animációk terén, arra más cég nem képes. A PlayStation játékoknak van a legjobb filmjeik, és ezen belül is a Square játékainak a CG animációi annyira jók, amilyet más gépen még nem láttam. komolyan mondom, hogy még Dreamcast-on sem ilyen jók a játékok filmjei. Talán csak a PS2-es játékok filmjei lesznek jobbak, de ott mondjuk a DVD miatt. A FFIX annyira gyönyörű filmekkel rendelkezik, amelynél jobbat PS-en már nehezen tudnék elképzelni. Rengeteg filmet láthatunk játék közben kimagasló minőségben. Ezek után kíváncsi leszek PS2-őn milyenek lesznek a SquareSoft játékai. Most azonban lássuk a legfontosabbat, azaz a játék történetét.



DE MIÉRT FINAL FANTASY?

Mielőtt belevágnék a történet ismertetésébe, egy érdekes dolgot szeretnék megosztani veletek, nevezetesen miért is nevezte el a SquareSoft a játékokat Final Fantasy-nak. Nem rég olvastam erről és olyan érdekesnek találtam, hogy mindenképpen szeretném elmondani.

1987-ben egy kis japán szoftvercég a Square Co. Ltd – aki eddig csak és kizárólag kis Nintendos játékok kiadásával foglalkozott – a csőd szélére került. A megoldást az óriási problémára Hironobu Sakaguchi találta meg, akinek azaz ötlete támadt, hogy készítsen a cég egy olyan, az akkoriban megjelent Enix Dragon Quest-jéhez hasonló (akkor még szinte ismeretlen stílus volt az RPG, a Dragon Quest volt az első mai értelemben vett RPG játék), ám annál sokkal jobb saját játékot, amely kihúzhatja a bajból. A Square nagy nehezen összehozott egy ilyen progit, ám tudták, ha ez is sikertelen lesz, akkor ez lesz az utolsó anyaguk, amit készítettek. Ebből az apropóból az anyagot Final Fantasy-nak, azaz Végső Fantáziának keresztelték el. Talán mondanom sem kell mekkora siker lett a játék és ezzel megkezdődött a Square diadalútja. Mellesleg a címben szereplő Final, azaz Végső jelzőt most szó szerint is lehet venni, mert a SquareSoft szándékai szerint a FFIX az

utolsó PlayStation-re készült FF játék, sőt várhatóan PS-re egyre kevesebb Square anyag fog érkezni, mivel a cég egyre inkább a PS2-re akar koncentrálni, például a FFX és FFXI már csak PS2-re jön – a FFXI mondjuk PC-re és Xbox-ra is, de mindegy. Most azonban ne bánkódjunk, hogy a Square nemsokára elhagyja a PS-t (egyébként szerintem túl sok PS tulajdonos van ahhoz, hogy ne legyen több Square játék), inkább örüljünk az új FF epizódnak. Mint már utaltam rá, egy teljesen új világot ismerhetünk meg a FFIX-ben. Nem akarok túl sokat papolni erről, mert nem szeretném a történet meglepetéseit lelőni.



Egy Gaia nevű bolygón járunk. Ez a föld az embereken kívül otthont ad rengeteg más lénynek is, furcsa, ám emberi intelligenciával megáldott teremtménynek is, tehát az egész világ nagyon fantasy jellegű – ha végigmegyünk egy városon biztos, hogy nem találunk két ugyanolyan lényt. Igazán fejlett civilizáció azonban csak egy kontinensen alakult ki, amit az itt elterülő óriási köd miatt Mist kontinensnek hívnak.

A játék egy Alexandria nevű városban kezdődik, amiben a szokásos évi ünnepséget tartanak. Az ünnepség részeként egy színházi előadást is napirendre kerül, amelyet a híres Tantalus társulat ad elő. Ennek a csapatnak a tagja a főszereplő Zidane. A háttérben azonban a Tantalus-nak nincsenek tisztes szándékai, mert azt tervezik (egy titkos megbízó akaratának engedelmeskedve), hogy elrabolják Alexandria királyság hercegnőjét Garnet-et. A Tantalus hajójának a megérkezésével egy időben érkezik a városba Vivi a kis feketevarázsló is, hogy megnézze az előadást. Kisebb nehézségek árán bejut a színházba, miközben Zidane és társai a hercegnő elrablásán fáradoznak. Fordulatot hoz azonban, hogy Garnet unja az arisztokrata életet és saját maga akar a Tantalus-szal menni. Nagy nehezen sikerül a most már furcsa emberrablás, és menteközben Vivi is csatlakozik a csapathoz, nem beszélve Steiner-ről, aki Garnet hűséges testőre és védelmezője, valamint célul tűzi ki, hogy megvédi Garnet-et a Tantalus-tól és Zidane-tól. Persze a Zidane, Garnet, Vivi, Steiner négyes majd később összekovácsolódik és új tagok is csatlakoznak, de ezt már mindenki derítse ki maga. Maga történet nagyszerű, fordulatos is igazi SquareSoft-os stílusú.

ALEXANDRIA

Előjáróban annyit mondanék, hogy a játék harci rendszerét majd menetközben fogom ismertetni, de csak nagyvonalakban. A főbb újdonságokat is a végigjátszás során fogom elmondani. A végigjátszást azok is olvassák el, aki már lenyomták a játékot, mert egy csomó titkot itt fogok leírni, és csak néhány dolgot fogok külön megemlíteni.





Minden várost és helyszínt kutassatok át, mert – akárcsak az első hét FF-ban – itt is tele vannak kisebb nagyobb cuccokkal a helyszínek. Ha valamit találunk egy "!" vagy egy "?" jel jelenik meg emberünk feje felett. Azt hiszem, belevághatunk a sűrűjébe.

Garnet hercegnőnek furcsa álmomból ébred, amikor a Tantalus hajója szépen lassan befut Alexandriába. Zidane a főszereplő belép a szobába, ahol igen sötét van. Egyelőre ne tegyünk semmit, hanem vizsgáljuk meg fent a polcot, és kapcsoljuk be a Dual Shock-ot. Ezek után a kezünkben a gyufával gyújtsuk meg a gyertyát. Hamarosan megérkeznek a társaink is név szerint Blank, Cinna és Marcus. Ahogy belépnek, rögtön a főnök Baku is betoppan, és mivel le akarja tesztelni az erőnket, meg kell vele küzdeni. Tehát jön az első harc! Itt rögtön felfedezzük az első újítást, nevezetesen, úgy, mint az első hat részben megint négy embert irányítunk harc közben! Ez új stratégiát igényel, teljesen más, mintha három embernek osztanánk a parancsot, de ezt kísérletezzétek ti ki. Ezenkívül, mindegyik emberünk, aki csatlakozik hozzánk, egy bizonyos karakterkasztba tartozik – Zidane például tolvaj. Minden karakternek meglesz a maga speciális képessége, ezek a képességek nagyon ismerősek lesznek, hisz a régebbi FF játékokban is jelen voltak. Hogy kimelyik karakter kaszthoz tartozik, azt mentközben elmesélem. A Zidane mellett látható három szereplő egyébként csak ideiglenesen van velünk (tehát olyanok, mint a FFVI-ban Biggs és Wedge vagy Banon, esetleg a FFVIII-ban Seifer és Laguna), azaz csak a történet egyes részeinél irányíthatjuk őket – ők is tolvajok. Azok a karakterek csatlakoznak, akik klasszikus módon "bemutatkoznak" és nevet adhatunk nekik, illetve van Trance (limit) képességük – erről később. Mivel a főszereplő tolvaj, mindig próbáljunk lopni, főleg a főellenségektől, mert jó cuccokat lehet szerezni. Ha nem sikerül a lopás gyengítsük a szörnyet és próbálkozzunk újra, és ne feledjük, hogy több tárgy is van a szörnyeknél! Itt az elején Bakutól is lehet lopni, egyébként nem lesz nehéz legyőzni. A Steal parancson kívül Zidane rendelkezik a Skill ponttal, amivel különféle varázslatokat tanulhatunk meg. Győzelem után egy másik szobába távozunk, és Baku ismerteti a tervet a hercegnő elrablására. Próbáljuk ki mindkét választ (az egyiket csak a poén kedvéért) és folytatódik a játék. A hajó szépen befut, közben egy klasszikus kinézetű feketevarázsló, Vivi érkezik a városba, és őt kell irányítani.

Először kutassuk át az egész várost, mert rengeteg apró cuccot találhatunk, köztük kártyákat is. Kártyázáshoz megint a Négyzettel szólítsuk meg az embereket. A szabályokat most nem ismertetném, mert arról egy kis regényt tudnék írni, ami nem áll szándékomban. Majd a játék során a mogoktól illetve itt az elején Jacktől megtudhatjuk a szabályokat, kérdezzük ki őket, és részletes felvilágosítást adnak mindenről. Egyébként nem nehéz a kártyajáték, a tizedik menet után már tudni fogjuk a szabályokat. Azt ne felejtsük el, hogy csak 100 lap lehet nálunk és összesen ennyi lap van a játékban, tehát a végére mindegyikből egy lesz. Vivivel a városban még ugrálókötelezhetünk is – a történet szerint majd később is. Minél több sikeres ugrásunk lesz, annál jobb cuccot kapunk. (Ezt lehet, hogy csak a hármas CD-n lehet megoldani, de azért próbálkozzunk vele.) Íme, miket kaphatunk: 20 ugrásért 10 gilt, 50 után Cactarot kártyát, 100-ért Genji Card-ot, 200-ért Alexander kártyát, 300-ért Cat Paw Racket nevű fegyvert Garnet-nek, 1000-ért King of Skipping Title-t. Nem tudom, hogy ez utóbbit, hogyan lehet megcsinálni, mert nekem még a húsz is sok volt – talán automata joyjal. Ha mindennel végeztünk és kikártyáztuk magunkat, menjünk és beszéljük a főtéren középen a bódéban álló személlyel. Mutassuk meg neki a jegyünket és kérdezzük ki, amiről csak akarjuk. A jegy az esti előadásra szólna, ám sajnos Vivit átverték, mert hamis jegyet adtak neki. Ezt szomorúan, de tudomásul veszi a kis feketevarázsló.



Egyébként, ha harcra kerül a sor, ő fekete, azaz támadó mágiával harcol. Nos, egy másik útvonalat kell tehát találnunk a bejutásra. Ehhez menjünk a főtértől dél-nyugatra, ahol az ács szereli a táblát. Ő hamarosan távozik, ám a helyére egy kis patkánygyerek érkezik, aki el akarja lopni a létrát – ennek segítségével akar bejutni Puck (így hívják) az előadásra. Segítsünk Pucknak és mondjuk, hogy nem jön senki, így tehát a gyerek elviszi a létrát. Ha itt várunk egy kicsit megérkezik Jack, akit kérdezzünk ki a kártyázás szabályairól. Amúgy a városban az egyik gyerek arra kér, hogy keressük meg a kutyáját. Mondjuk neki, hogy megkeressük és menjünk vissza a főtérre és szólítsuk meg az ebet. Ezután menjünk vissza a gyerekhez, aki ad egy Bomb kártyát! Miután végeztünk, kövessük Puck-ot egészen a létráig, ahol a mog álldogál. Beszéljünk vele, mivel a mogoknál lehet menteni és Tentet használni. Van itt egy érdekes dolog is, ez a Mognet. Ez a mogok világméretű levelezési hálózatát jelenti – hasonló az Internethez csak középkori módon működik. Ebben a rendszerben mi a postás szerepét töltjük be, tehát nekünk kell kézbesítenünk a kapott leveleket, amit minden esetben adjuk oda a címzettnek. Mogokat mindig a nagyobb labirintusok végén fogunk találni, és általában mindig kérni fogják, hogy vigyünk leveleket. Ha kézbesítjük őket, cuccokat kapunk – de főleg Kupo Nutot, erről később.

Próbáljunk felmászni létrán, mire egy újabb mog pottyan le az égből – ő Stlitzkin az utazó mog, adjunk neki pénzt mindig, amikor kér. Másszunk fel a létrán és a tetőn kövessük Puckot. Menet közben a kéményeket is nézzük meg a cuccok miatt. A tetőn Vivi bemutatkozik, tehát ő is csapat szerves része lesz később. Puck létrájával végül az egyik tetőről bejutunk a színházba.

Újra vált a kép most kezdődik a darab. A Tantalus jó színészekből áll és megkezdődik az előadás. Nemsokára harcra is sor kerül, ám könnyű győzni. Az SFX parancsnak, ami itt megjelenik nincs jelentősége. A darab végén Zidane és Blank párbaja következik. Itt oldalt láthatjuk, hogy melyik gombot kell lenyomnunk. Nagyon gyorsan, abban a pillanatban, amikor megjelenik kell reagálni és lenyomni a megfelelő gombot. Ha a nézőközönség tetszési indexe 100-as, akkor Brahennek is tetszik a teljesítményünk, és 10 ezer gilt kapunk, más esetben csak pár százat. Egyébként nagyon fontos a reakcióidő, mert ha gyorsan nyomjuk a gombot 2 pont jár, ha lassan 1, ha pedig nem nyomunk semmit vagy rosszat 0. Ötven mozdulatot (azaz az összest) kell tökéletesen megcsinálni a 100-hoz. Érdemes sokszor próbálkozni, mert a pénz nagyon jól jön a játék elején.

A darab végén a kastélyban kötünk ki, ahol hőseink leütik a katonákat és átöltöznek. Körülnézhetünk a kastélyban, de nem sok helyre lehet eljutni, és ott sincs sok minden, ezért baktassunk fel a lépcsőn, ahol összefutunk egy fehérvarázslóval. Mint Blank kideríti Garnet az, aki elfut, így barátaink utána erednek. Nemsokára Brahen két talpnyalójával is megismerkedünk.

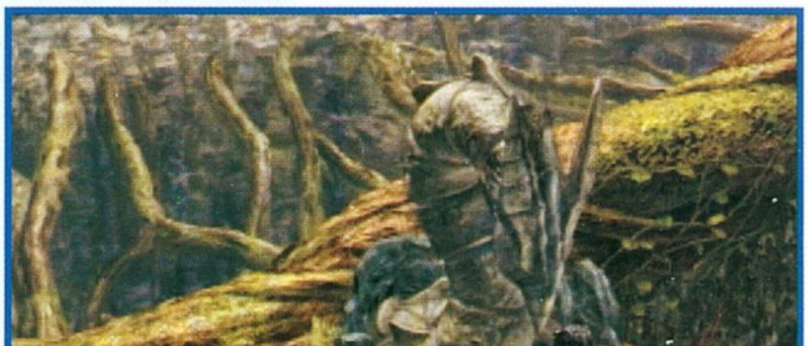


Ők Thorn és Zorn, akik mivel hiányolják a hercegnőt, figyelmeztetik Brahent. Ő felkéri legjobb lovagját Steinert – aki bemutatkozik –, hogy keresse meg Garnetet. Steiner a kissé szórakozott Pluto lovagok kapitánya, mellette áll a királynő másik lovagja is Beatrix. Steinert irányítva hagyjuk el a kastélyt (közben azért beszéljünk, akivel lehet) és a szökőkútnál forduljunk balra. Egy nagyobb tornyot kell találnunk, melyben szépen kezdjünk el felfelé menetelni. A tetején meglátjuk Garnetet és Zidane-t. A kisebb filmben Garnet leveti magát a magasból (persze a kötél van nála), a nyomába ered Zidane is, és Steiner is próbálkozik, igaz ő pórul jár. Újra Zidane-t irányítjuk, kövessük Garnetet. Lent a hajó aljában végre elkapjuk, és arra kér minket, vigyük magunkkal. Elég furcsán sikerül ez a rablás, hisz az elrabolandó személy kalandvágyból velünk akar tartani. Ezután Cinna segít elszökni és egy álruhás lovag (Blank) segítségével egérutat nyerünk. Lent a nagy motorszerű gépet vizsgáljuk meg, és tekerjük először a jobb, aztán a bal oldalra (középen) a kapcsolót. Két doboz landol lent. Vegyük fel ezekből a cuccokat és távozzunk a bal oldali ajtón. Itt váratlanul belebotlunk Steinerbe, akit le kell győzni. Garnet is velünk lesz, ne tévesszen meg senkit, hogy nem mutatkozott be, később megteszi és ő is véglegesen csatlakozik. A hercegnő nagyon hasznos gyógyító varázslatokkal rendelkezik – fizikai támadásokkal ne is próbálkozzunk vele – ezért a csapatom állandó tagja volt. A másik speciális parancsa ismerős lesz, ez ugyanis a SUMMON. Ezzel hívhatunk Eidolon-okat, igaz majd csak a kettes CD közepétől lehet használni. Garnet tehát jó szereplő érdemes a csapatban tartani. A Steiner elleni harc nagyon könnyű lesz. Mikor elfogy a HP-ja egy támadást csinál, ám hála Blank-nek, emiatt egy csomó bogár (oglop) ugrik a lovag nyakába, így tovább menekülhetünk. Kisebb futás után a színpadon találjuk magunkat, ahol közben megy az élő előadás. Nincs más megoldás, hőseinknek rögtönözniük kell, még Steinernek is.



Persze az ő kivételével ez Zidane-nak és Garnetnek jól megy, ám a darab végén megzavarja az előadást egy kékruhás, nagy kalapos kissrác, akinek soha nem lehet látni az arcát. Vivit ugyanis, aki a közönség soraiban élvezi a játékot, rajtakapják, hogy nincs jegye. Némi kergetőzés után Vivi a színpadra menekül és egy kisebb tűzvarázslattal véletlenül meggyújtja Garnet ruháját, így világossá válik mindenki előtt, hogy a hercegnő szökik. Újabb harcra kerül a sor Steiner ellen. Vivi is velünk lesz, ő a feketevarázsláson kívül (Blk Magic), rendelkezik a Focus paranccsal, amivel erőt gyűjthetünk és a következő varázslatunk erősebbet fog sebezni – Vivivel se támadjunk fizikailag, mert nagyon keveset sebez, de nem is erre kell használni. A győzelem most sem fog nagyobb megerőltetést jelenteni.

A harc után Baku beindítja a hajót, így megpróbálunk távozni a városból, ám Brahen őrült módon megtámad minket – még az sem érdekli, hogy a lánya a fedélzeten van. Az ágyúkon kívül egy BOMB-ot is bevet ellenünk, aki Steiner háta mögött landol. Újabb harc következik Steiner ellen, akit hiába figyelmeztetnek a többiek, hogy egy növekvő Bomb repked mögötte, csapdát sejtve ránk sem hederít. Mikor legyőzzük Steinert a Bomb felrobban, és a hajó lezuhan egy gonosz sötét erdő közepébe. Nem sokkal ezután Brhane kiadja a parancsot Thornnak és Zornnak, hogy bármi áron szerezzék vissza Garnetet.



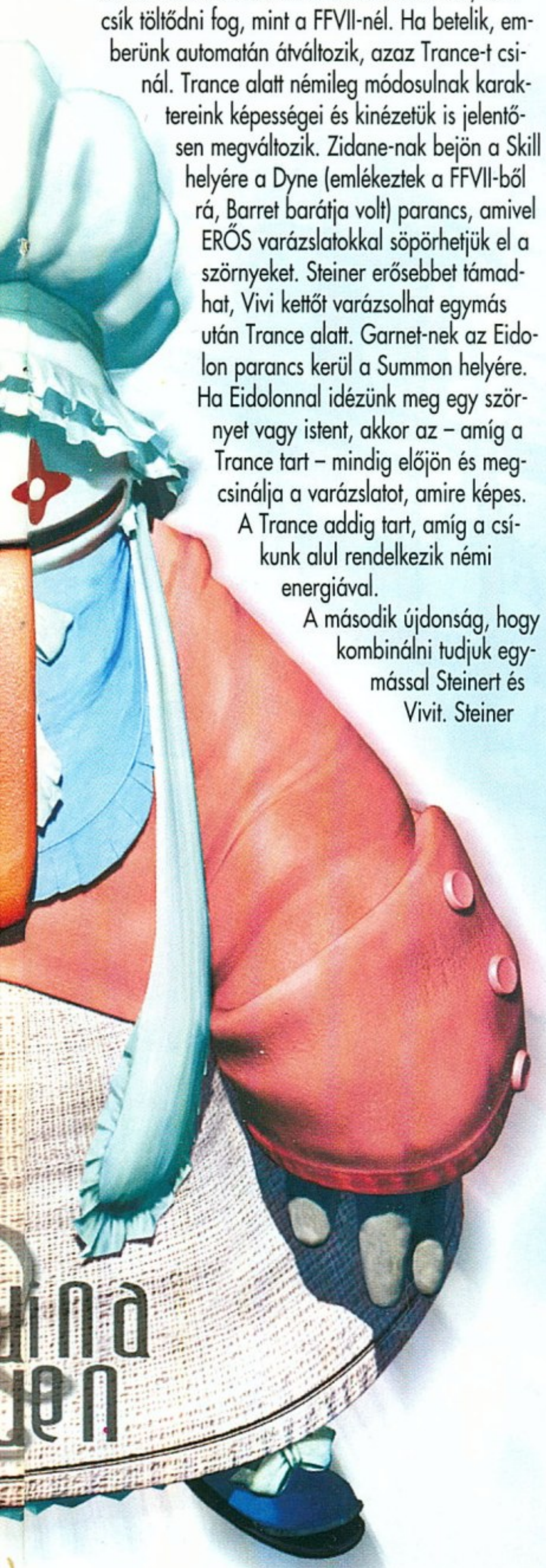
EVIL FOREST

Az Evil Forest-ben zuhan le a hajó – innen élve még senki nem jutott ki. Majd mi! Érkezés után nem sokkal megismerkedünk egy újabb újdonsággal, az "Active Time Event"-tel, ezzel az éppen egy időben, de más helyen történő eseményeket nézhetjük meg. Amikor a képen megjelenik az ATE felirat, nyomjuk meg a Select-et és így válasszuk ki, melyik ATE-t akarjuk kifürkészni. Egyébként lesz olyan is, amikor több ATE közül választhatunk és ha megnézzük az egyiket, akkor a másikat már nem láthatjuk. Én nem mindig

fogom felsorolni az ATE-eket, amik bejönnek. Lesz néhány ATE, amit kötelezően meg kell nézni. Nos Garnet és Vivi menekülnek valami elől, így hát menjünk bentebb az erdőbe. Nemsokára megtaláljuk Vivit, Steinert és Garnetet is, aki elég rossz passzba került, mert egy szörny fogságba ejtette. Ki kell szabadítani. Ebben a harcban több új dolgot megtudunk.

Először is most jön be először a Trance, azaz a limit. A HP-nk alatt láthatunk egy csíkot. Ahogy sérüléseket szenvedünk el az ellenfelünktől, ez a csík töltődni fog, mint a FFVII-nél. Ha betelik, emberünk automatán átváltozik, azaz Trance-t csinál. Trance alatt némileg módosulnak karaktereink képességei és kinézetük is jelentősen megváltozik. Zidane-nak bejön a Skill helyére a Dyne (emlékeztek a FFVII-ből rá, Barret barátja volt) parancs, amivel ERŐS varázslatokkal söpörhetjük el a szörnyeket. Steiner erősebbet támadhat, Vivi kettőt varázsolhat egymás után Trance alatt. Garnet-nek az Eidolon parancs kerül a Summon helyére. Ha Eidolonnal idézünk meg egy szörnyet vagy istent, akkor az – amíg a Trance tart – mindig előjön és megcsinálja a varázslatot, amire képes. A Trance addig tart, amíg a csíkunk alul rendelkezik némi energiával.

A második újdonság, hogy kombinálni tudjuk egymással Steinert és Vivit. Steiner ugye lovag, és alapból a SwordArt paranccsal rendelkezik, amik speciális "lovagi" támadások. Ha Vivi a csapatban van, megjelenik SwordMagic, amely során Vivi némi varázslattal megsegíti Steinert aki – főleg a játék elején – hihetetleneket tud sebezni. Kiemelném, hogy az MP ilyenkor Steinertől fogy, továbbá Vivit ugyanúgy tudjuk használni, ha csinálunk Steinerrel SwordMagic-et. Vivi szinte összes támadó varázslatát használhatjuk Steinerrel kombinálva. Később némi fejtörést fog okozni, milyen csapatösszeállítással játsszunk, hisz ha nincs Vivi a csapatban, nem tudunk SwordMagic-et csinálni.



Most azonban koncentráljunk az aktuális harcra, azaz a mentsük meg Garnetet. Vigyázzunk, mert a szörny szívja az energiáját és ha elfogy a HP-ja meghal, tehát idővel gyógyítsuk be. Támadjuk Vivi Fire és Steiner FireSword támadásaival. Győzelem után Vivi van soron, tehát őt kapja el a növény. Ő nem hagyja magát – mégiscsak egy fekete varázsló – mivel folyamatosan támadni fogja a szörnyet még így is fogságban. Azért gyógyítsuk, ha rászorul, és folyamatosan támadjuk a vadat. Nem lesz nehéz elintézni. Sajnos Garnetet így is elrabolják, mi pedig visszatérünk a hajóra.

Itt először Steinert láthatjuk, bánkódik, hogy nem sikerült a hercegnőt megmentenie. Aztán vált a kép és Zidane és Baku kerül a középpontba. Zidane meg akarja menteni Garnet-et, ám ezt Baku nem akarja engedélyezni a veszélyes erdő miatt. Távozzunk a szobából és vizsgáljuk át a hajó roncsait, mert dobozokat és cuccokat találhatunk. Nem sokára 3 ATE-t jön, nézzük meg őket. Beszéljünk Blankkel, aki arra kér, hogy látogassuk meg Vivit. Csevegjünk a kis varázslóval és a visszaemlékezés után, a lépcsőnél válasszuk, hogy megmentjük a hercegnőt. Hamarosan Blank érkezik hozzánk, aki arra kér, hogy menjünk Bakuhoz – beszélni akar velünk. Baku azt a feltételt szabja a távozásunkhoz, hogy le kell őt győzni. Nem lesz nehéz, csak gyógyítsunk. A győzelem után kiválunk a Tantalusból és megkapjuk az engedélyt a távozásra. Először beszéljünk Steinerrel, aki vonakodva, de rászánja magát, hogy velünk tart a hercegnő megmentésére. A végén azt tanácsolja, hogy beszéljünk Vivivel. Steiner szerint Vivi óriási hatalommal rendelkezik, ezért nagyon tiszteli a kicsi mágust, mindig Vivi mesternek szólítja. Miután Vivi is csatlakozott, a kijáratnál Blank ad egy adag gyógyszert, ami jól jöhet még, ha megtaláljuk Garnetet. Vásároljunk be – főleg Potion-ből – és menjünk az erdő mélyére. Útközben egy ATE-t jön, mely során a hajón a zenészek rácsendítenek Rufus ünnepi dalárra a FFVII-ből. Hihetetlen érzés volt ezt a dalt újra hallani, én visszamentem a hajóra és perceken keresztül hallgattam. Miután végeztünk a nosztalgiával, mehetünk tovább. A kis tónál jön néhány ATE-t, majd igyunk a vízből, így maximumra töltődik a HP-nk MP-nk. A mognál mentsünk és ne feledkezzünk meg a Mognet-ről sem! Folytassuk utunkat az erdőben, ahol egy kisebb film után megtaláljuk Garnetet, akit egy nagy növény tart fogságban. A szörnyet támadjuk tűzzel és FireSword támadással és sokat gyógyítsunk – ugye vettetek Poition-t? Egy idő után Blank is megjelenik és segít megölni a szörnyet. A siker után Zidane Blank gyógyszerével meggyógyítja Garnet-et, ám a feléledő erdő elől menekülnünk kell. Mikor visszakapjuk az irányítást, rögtön lépjünk a menübe. Itt egy nagyon szemtelen és szemét dolgot csinálhatunk. Lépjünk az Equip menübe és szereljük le Blank összes cuccát, a kardját is cseréljük le egy gyengébbre – neki úgysincs szüksége rá, nekünk viszont fontos lehet ez néhány bonusz cucc. Ha végeztünk, szaladjunk tovább, a harcok nem lesznek nehezek. Végül kikerülünk az erdőből, ám sajnos Blank nem ilyen szerencsés, mert a kővé váló erdőben megmentve Zidane-t ő is megdermed (Petrify). Zidane nem aggódik érte nagyon, mert szerinte később vissza lehet változtatni.



A csapat letáborozik az erdő szélén. Hamarosan egy ATE-et láthatunk melyből a játék – azaz egy mog – rengeteg mindent elmagyaráz. Többek között azt, hogy hogyan lehet varázslatokat tanulni. Nagyon egyszerű: a felszerelésekkel, fegyverekkel tudunk varázslatokat és tulajdonságokat megtanulni. Majdnem úgy, mint a FFVI-nál, hisz ott is felszerelésekkel (és persze Esperekkel) lehetett varázslatokat tanulni. A tárgyaknál alul láthatjuk, milyen varázslatot vagy tulajdonságot fog tanítani, és mennyi AP kell hozzá. A varázslatok piros kristály jelképezi, és ha megvan az AP, ami kell hozzá, emberünk megtanulja. Ha levesszük fegyvert, akkor is használhatjuk. Egyébként, amíg tanulunk egy varázslatot, addig is lehet használni. A tulajdonságainkat (védelem a káros tulajdonságok ellen, Counter, több HP, MP stb.) zöld színűek és az ability-nél tehetjük használatba őket. Minden emberünk kristályokkal rendelkezik, melynek száma szintlépésnél nőni fog. Ahhoz, hogy egy képességet használjunk, rakjunk bele kristályt (mindig ki lesz írva, hogy mennyi kell). Ennyit erről a további részletekért kérdezzétek a mogot. Egy mog érkezik a táborunkba, aki nekünk adja a Moogle's Flute-ot. Ezzel a térképen a Négyzettel hívhatjuk a mogot, akinél menthetünk és Tentet használhatunk. Némi beszélgetés után a csapat elhatározza, hogy először is keres egy biztosabb várost, de ehhez először át kell kelnünk a jégbarlangon.



ICE CAVE

A Select-tel vehetjük elő a Blanktól kapott térképet. Elég kicsinek tűnik, de ne felejtsük el, hogy ez csak egy kontinens térképe nem az egész világé! Keressük meg a jégbarlangot és menjünk oda. Ha akarunk, nézelődhetünk is a térképen, de egy lezárt kapunk kívül nem sokat találunk. A barlangot jól kutassuk át, és vegyük fel az összes doboz tartalmát. Néhány helyen Vivi segít kiolvasztani a falat. Végül két irányba mehetünk tovább. Először válasszuk a bal oldalt és olvassuk ki a mogot, akinél mentsünk! A jobb oldalon a hidegtől összeesnek embereink, csak Zidane kel fel később. Vele menjünk előre és megtaláljuk a hideg forrását, pontosabban, aki okozza ezt a jégvihart. Egy fekete varázsló az, név szerint Black Waltz No. 1. Ő hasonlít Vivihez, ám felnőtt és gonosz. Mivel nagyon kötekedik, tanítsuk meg kesztyűbe dudálni! A baj az, hogy egyedül leszünk ellene és egy barátot is hívni fog egy nagyobb kígyó személyében. Próbálkozzunk lopással addig, amíg a Trance betöltődik, és ha ez megvan szó szerint elsöpörhetjük mind a kettőjüket. Egyébként a varázslót támadjuk először, mivel be fogja gyógyítani a testőrét. A kígyón középen lesz egy gömb, ez ahogy pirosodik, úgy fogy az energiája. Győzelem után valaki azt mondja, hogy: "Még van kettő", és láthatunk két figurát rövid időre. Csak nem Thorn és Zorn az? Menjünk vissza barátainkhoz és velük együtt távozzunk a barlangból. Fent a hegyen a köd fölé kerülünk, láthatunk egy kis falut meg egy tornyot. Először a tornyot látogassuk meg, ahol egy kávémániás öreg laki. Ő arra kér, hogy hozzunk neki három nagyon különleges kávét. Ha mind megvan hozzunk el neki ad valami érdekeset – majd kitérek rá, hogy hol vannak a kávék. Ha végeztünk, mehetünk a faluba, Dali-be.

A következő számban jön a folytatás!
Veres Miki



FINAL FANTASY IX

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGAZI FF JÁTÉK, PROFI TÖRTÉNETTEL, GRAFIKÁVAL, ÉS FILMEKKEL, ÉLVEZETES JÁTÉKMENET

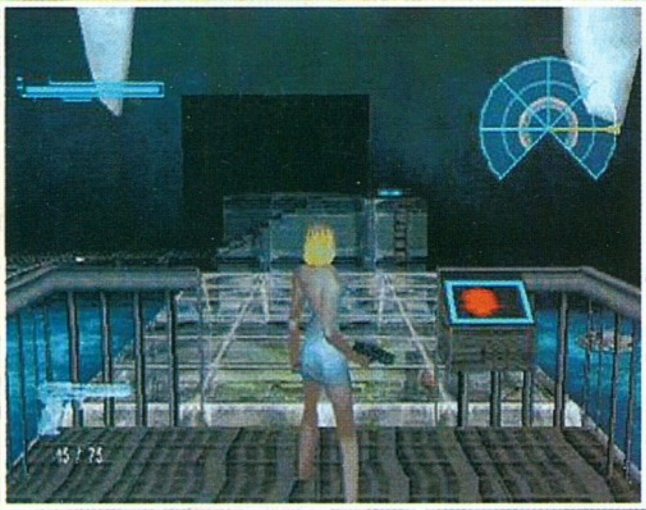
× SAJNOS NEM ANNYIRA TARTALMAS, MINT A CHRONO CROSS ÉS SOKKAL KEVESEBB A TITOK IS

91%

Valahol a világon, egy ősi templom falai közt, évszázadok óta elfeledve áll egy titokzatos ördögi gépezet, mely mérhetetlen energiával rendelkezik. Azonban ahogy az lenni szokott, merő véletlenségből felfedezi valaki, aki a saját kis megalomán világleigázó terveihez akarja felhasználni. Jelen esetben ez most Major Maxim és lelkes kis csapata, és már nincs is hátra sok idő, hogy sikerüljön beindítaniuk a masinát. Ideje lenne tehát, hogy valamelyik ügyeletes hős a helyszínre siessen, és a rosszfiúk körmére nézzen.



Nézzük, csak ki jöhet számításba? Lara még mindig nem ásta magát ki az egyiptomi templom romjai alól, Gabe Logan szabadságon van, Claire-ék csak zombis megbízatásokat vállalnak el, Solid Snake az új játékán dolgozik, Regina-éknak épp elég bajuk van a dinókkal, viszont asszem' Croc és Spyro pont ráér.



Áááá, még sem jó, ide valami dögösebb csapat kell, akik rutinosak, jártasak a közelharcban csakúgy, mint a tűzharcban, megvan a megfelelő technikai felszereltségük, képesek titokban bejutni jól őrzött objektumokba, és ráadásul bomba jól néznek ki. Megvan! Küldjük ki a terepre a Veszélyes Lányokat azaz a Danger Girl Team-et. Ja, hogy nektek ez a név nem mond semmit? Akkor most gyorsan elmondanám, miről is van szó, a Danger Girl egy négyfős kis csapat, három szexi bombázó kiscsajból és egy paliból áll, pont, mint a Charlie Angyalai, azzal a különbséggel, hogy JC (nem összekeverni CJ-vel), Sidney Savage, és Abbey Chase klasszisokkal jobban néznek ki az elfuserált "angyaloknál". Meg az sem mellékes tényező, hogy Amerikában saját képregény füzetük van, ami nem annyira sikeres, mint mondjuk a Pókember, de valószínű megvan a maga kis közönségrétege, akik most nagy örömmel teszik rá a kezüket hőseik kalandjait tartalmazó PS korongra. A játék a nagy elődök jól kitaposott ösvényét követi. Vannak bögyös főszereplők a'la Tomb Raider, van akció, mint a Syphon Filterben, és lopakodás a Metal Gear Solid-ból. Ebből gondolom mindenki kitalálta már, hogy egy külső nézetet használó akció programról van szó. A játék egy hosszabb történetet dolgoz fel a kalandjaik közül, és tizenkét pályán keresztül irthatjuk a gonoszt, amíg pontot nem teszünk a végére. Küldetéstől függően mindig más lányt fogsz irányítani. A különbség általában az alapfegyverekben – Sydney például egy ostorral és egy távcsöves fegyverrel van felszerelve, – és a speciális mozgásaikban van. Abbey vetődni tud, míg JC ugyanerre a gombkombinációra egy Trinity-s ugrást mutat be.

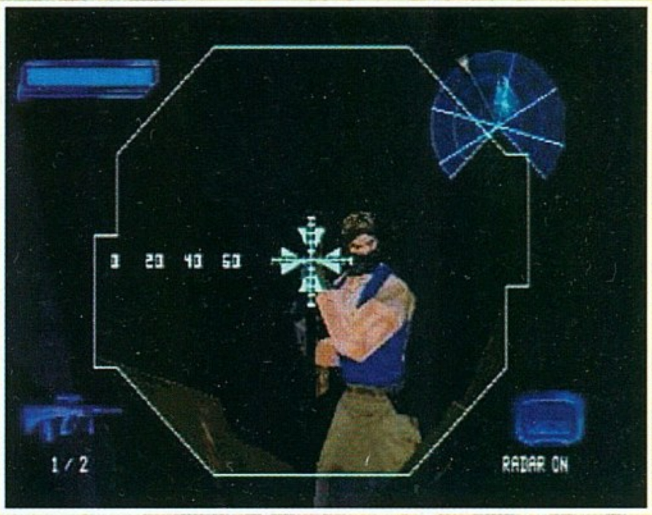
AZ IRÁNYITÁS

Sajnos mind a manuális, mind az automata célzás enyhén gyatrára sikerült, úgyhogy mindenkinek csakis a hasznára válhat, ha egy kicsit foglalkozunk az irányítással és az ellenfelek legyűrésére irányuló egy-két taktikával. Lehet sima és analóg irányítás között választani. Ez utóbbi annyiban különbözik a simától, hogy az L3-mal lehet lőni, a jobb analóg karral pedig nézelődni lehet, ha célozni akarsz, azt az R3-mal tudod kivitelezni. Nézzük a simát. A D-paddel evidens mit lehet csinálni, az X a lövés, a Négyzet az ugrás, tudsz előrefelé is meg hátrafelé is ugrani. A Kör az akciógomb, ezzel tudsz ládákat nyitni, kapcsolókat átnyomni, létrákon mászkálni, vagy a nálad lévő kiválasztott tárgyat használni. Ha valami nem reagálna a Körre, azt általában szét kell lőni. A Háromszöggel tudsz egyfajta belső nézetre váltani, ilyenkor a D-pad-del lehet manuálisan célozni, ha befogtad a célpontot, a célkereszt pirosra vált. Oldalazni az R2-vel és az L2-vel tudsz. Leguggolni az L1-gyel lehet, guggolás közben nem csak előre-játra tudsz bukfencezni, hanem oldalirányban is, a két oldalazás gomb segítségével. Leguggol-



ni főleg tereptárgyak mögött hasznos, mert így még a gránát robbanásától is védve vagy. Lopakodni/sétálni az R1-gyel lehetséges, ha valamilyen fal mellett vagy szintén az R1 használatával a falhoz tudsz lapulni. Így haladni az L2/R2-vel lehet (mint a Metal Gear-ben), ha egy sarokhoz érsz, ugyanezzel a két gombbal lehet kibújni (ha elengeded őket, a szereplő visszalapul a falhoz). A különböző speciális mozgásokat oldalazás közben tudod végrehajtani, úgy hogy egymás után kétszer gyorsan megnyomod az ugrás gombját. Van még egy "trükk", ha kétszer egymás után gyorsan megnyomod a Le irányt, a figura 180 fokot fordul. Mint mondottam a célzórendszer elég ratyi, a manuális célzást csak akkor



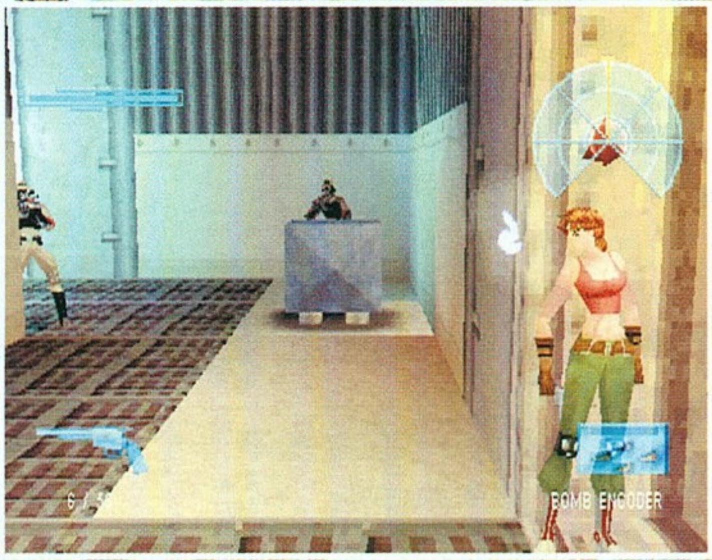


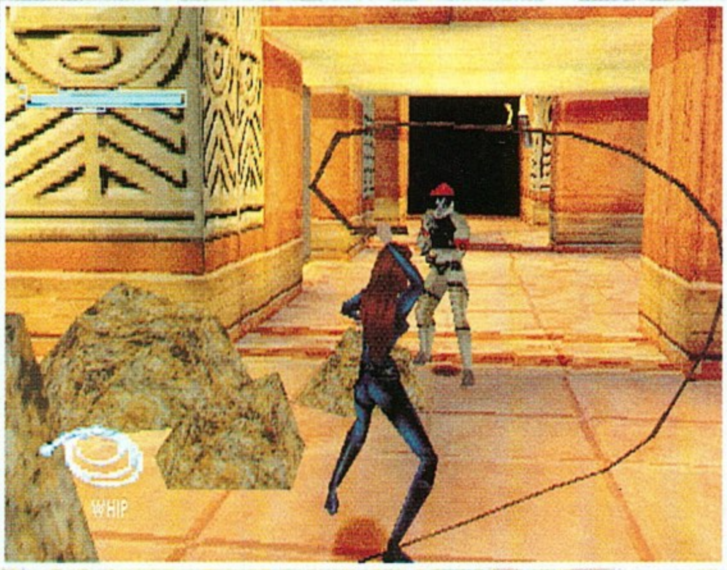




érdemes használni, ha az ellenfelek nem vettek még észre. Egyéb esetekben mindig várd meg, hogy megjelenjen az ellenségen egy célkereszt, ez jelzi, hogy az automata célzás befogta az illetőt. De még így is kétséges, hogy elsőre sikerül eltalálnod a palit, úgyhogy az a legjobb megoldás, ha támadás közben oldalazol is, ez általában mindig beválik. Elég gyenge húzás volt a készítők részéről, hogy ha elfogy a töltényünk, nem lehet közelharcba bocsátkozni. Ellenben az viszont nagyon tetszett, hogy közelről le tudnak minket ütni, és még a földön is van lehetőségünk mozogni, gurulni, stb., sőt néha még az átvezető animációkban is nekünk kell irányítani a figuránkat, és bizonyos gombkombinációk segítségével (a gép mindig kiírja) tudunk kijutni a szorult helyzetekből. A képernyőn fel van tüntetve az energiánk, hogy milyen fegyver és tárgy van nálunk éppen, és van egy hasznos kis segítőtársunk is a radar. Ezen a Metal Gear-hez hasonlóan fel van tüntetve az ellenfelek helyzete (a különböző színek a viselkedésüket szimbolizálja: gyanútlan, keres minket stb.), így aztán nem érhet minket meglepetés, kivéve, ha egy szinttel alattunk vagy felettünk van valaki. A SELECT-tel lehet elővarázsolni az Inventory-t. A bal oldalán lehet a fegyverek között válogatni, ha egy fegyver képe csak halványan látszódik, csak töltényünk van hozzá, de maga az eszköz még nincs meg. A jobb oldalon a használati tárgyak vannak, jó hat tudod, a cuccokat csak akkor tudod használni, ha ki vannak választva. A Négyzettel egy újabb képernyőre kerülsz, ahol többek közt a pályán elvégzendő feladatok listáját is átolvashatod. Egyébként a feladatok végráhajtásában az ellenségen kívül, sok kis buktató is akadályozni fog, amiket neked kell megoldanod. Ilyen például rögtön az első pályán hogy a teherautóról lelopott üzemanyagot a generátorba töltsd stb. Azért ne ijedj meg, ha valamit használni lehet, azt a gép mindig kiírja. Minden pálya előtt van egy eligazítás, néha még videó is. A legjobb viszont az, hogy a pályák közben is rengeteg átvezető animáció van, ezek legtöbbször azért kerülnek lejátszásra, mert a ténykedésünk kihatással van a környezetünkre is. Talán éppen ezért szép gördülékenyen, és mindig érthető módon folyik az akció, és humornak sem voltak híján a készítők. Fegyverekből is kapunk eleget, a tizenegyedik pályán pedig magát Major Maxim-ot kell legyűrnünk. A grafikát nem lehet nagyon lehúzni, bár nem ez a legszebb játék PS-en, mégis a szép kategóriába tartozik, a textúrák is csak néha látszódnak át. A szereplők is végre nem csak helyben futnak, mint mondjuk a Syphon Filterben. A zenék nekem tetszettek, a hangokkal sem volt egetverően nagy baj, sőt a szereplők folyton dumálnak egymással. Az ellenfelek is megfelelően vannak kidolgozva, seggberúgják a túszt, oszlop mögül kikisandítva viszonozzák a tüzet, gránátot dobnak, a haláluk után még húzzák a ravaszt. A környezet is hitelesen lett kialakítva, a havas pályán például még a szereplő lehelete is látszódik. Persze nem annyira kidolgozott és részletes, mint a Metal Gear, és sokkal rövidebb, mint a Syphon Filter, mégis nagyrészt elégedettek lehetünk, ha már megvettük a játékot, mert aki ezt két programot szerette, az most is egy jót fog szórakozni. Mégis valami hiányzik belőle, hogy igazi klasszikussá váljon, és ezen még a hatalmas dudák látványa sem segít.

CSIPI M LEE





DANGER GIRL

THQ

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TELT IDOMÚ FŐHŐSNŐK, NEM CSAK IDÉTLEN LÖVÖLDÖZÉS, HANEM SZÉPEN MEGKOMPONÁLT AKCIÓ

× LEHETNE HOSSZABB ÉS KIDOLGOZOTTABB, GYENGE A ZÉLZÓRENDSZER

88%

BLADE

TORKODON A PENGE!

Kedvencem a Vámpíros téma és ezt Martin is jól tudja. Hmm... talán éppen ezért kötött ki a kezeim között a Blade, vagy egy puszta véletlen csupán? Ebből gondolom világosan következik, hogy a Blade valójában egy vámpíros játék, mely az egy filmátirat Playstation-ünkre. A Penge című film hazánk mozijaiban is óriási sikert aratott és még sok helyen a világban. Extra mennyiségű vámpír és hipermodern megvalósítás, rengeteg akcióval – a siker elmaradhatatlan kellékei. Természetesen ezt nem hagyhatták ki a kiadók, bár egy kicsit elkéstek vele, mert a film sikere már jó ideje lecsengett már. Mindenesetre most itt van, kipróbálhattuk, bár túl sok élménnyel mégsem gazdagodtuk általa. Nézzük, mi a fenét művelték a kóder srácok ott jó messze a programozók Mekkájában.



PENGE SUHINT

Először elmesélem a történetet, mert bizonyára van olyan olvasónk, akinek az életéből kimaradt a film. Szóval a történet napjainkban játszódik, egy olyan világban – a mi világunkban (!) –, ahol a vámpírok és az emberek együtt élnek egymás mellett, csak éppen az emberek nem tudnak semmiről (mint ahogy az általában lenni szokott). A vámpírok titokban bulikat csapnak, vámpír szórakozóhelyek nyílnak szerte a nagyvilágban. Ahol csak lehet, irtják az embereket, szívják a vérüket. A vámpírok szövetsége egy olyan csapásra készül, mellyel végre elfoglalhatná a vámpír faj a földet és átvehetné a vezetést. Egy ősi írás szerint létezik olyan varázslat, mely isteni erősségűre képes emelni egy vámpírt és ezáltal képes lesz bármikor, bárkit, bármilyen ódon megölni. Képes lesz fényben és sötétben egyaránt élni és ereje megsokszorozódik. Igen ám, de a jófiúk sem pihennek ezalatt, ugyanis él a földön egy ember, Penge, aki nem is egészen ember. Minden idejét azzal tölti, hogy minél több vámpírt pusztítson el. Meg akarja állítani ezt a szörnyűséget, amire a vérszívók készülnek. Valójában Penge egy ember és egy vámpír fia, így különleges képességekkel bír. Tökéletesen meg tud lenni a fényben és a sötétben egyaránt, a vámpírok erejével és testi adottságaival rendelkezik. Viszont elméje emberi, az emberek oldalán áll és erősebbnek érzi magában ezt, mint a vámpír voltát, bár nem mindig képes uralkodni magán. Idővel neki is kialakul az úgy nevezett "éhsége", amit vérrel kellene csillapítania, viszont öreg barátja, akivel együtt harcol, kifejlesztett egy szérumot, mellyel gátolhatja ennek a vérszomjnak a kialakulását. Sajnos már elég régóta szedi Penge ezeket a löttyöket és egyre nagyobb adagokra van szüksége. Mindenképpen szükség van egy újabb típusú szérumra, különben Penge immúnis lesz a gyógyszerre és vámpírrá változik. Elég kaki a helyzet, mint az ti is láthatjátok. Ezek ketten szállnak szembe az összes rohadt vérszívóval. Fegyvereik szuperhatásosak, mindenkit lekaszabolnak és lepuffantanak, de ők sem bírhatják a végtelenségig. Segítsünk nekik és irtsunk ki minden átkozott mutáns vérszívó állatot. Itt tart a helyzet most, és bele is pattanhatunk Penge bőrébe és átvehetjük az irányítást.





VÉRCSÖPÖGÉS

Bepattintva a CD-t a gépbe, egy kis töltésidő után már epedve vártam, hogy valami igazi filmes intróval köszöntsön, hogy láthassam újra egy pergő videóban összevágva a legszebb képsorokat. De hiába vártam, mert semmi sem indult, sőt egy címfelirat után rögtön a menü következett. Na mondom, majd ha a startra nyomok, akkor lesz valami kis anim, de semmi. Sehol egy árva videó sincs, csupán az engine-el csinál-



tak egy kis előzményt, pár másodpercbe zsúfolva. Nagyon le voltam törve, hogy képzelik ezt így kiadni Playststation-re, ráadásul az ezredforduló után. Semmi körítés, az ég egy világon semmi. Viszont a menü nagyon pofásan néz ki, kifejezetten szép. Egy ablak van felül, melybe csöpög a vér és a csobbanás, meg a hullámok elég kellemes atmoszférát teremtenek a menünek. Mielőtt új játékot kezdenénk nézzünk be az options-be és állíthassuk a dolgokat ízlésünk szerint. A nehézségre teljesen mindegy mit állítunk be, mivel így is, úgyis meghalunk az első három ellenfélnél. Vagy lehet, hogy csak nálam volt ilyen



nehéz a játék? Pár gépfegyverlövéssel a legkisebb pite ellenfél is végez velünk. Ilyenkor azonnal Game Over-t kapunk, nincs több élet, nincs folytatási lehetőség, semmi. Ha X-et nyomunk betölti a pályát újból és kezdődhet a szenvedés az elejéről.

A pályákon a feladat roppant komoly agymunkát igényel. Teendőnk nem más, mint az összes hörgő monsztert likvidálni és kapcsolókkal ajtókat nyitogatva kijutni. Felszedhető tárgyak vannak ugyan, azokkal sem kényeztetnek el minket. Energialádák találhatóak elvétve és töltények, illetve fegyverek. A nézet és a stílus egy háromdimenziós akciójátékot takar, viszont az egész megvalósítás elég színvonaltalan. Hasonlítva talán a PC-n és Amigán befutott Heretic II-őt említhetném, viszont össze sem hasonlítható a minőség a Raven féle engine-el, történettel és kidolgozással. A Heretic II nem válik unalmassá percek alatt, mint a Blade, továbbá grafikailag is szép élményt nyújt. Ezt nem mondhatnák el Penge akciójáról, mert teli van textúra hibákkal, szétcsúszásokkal és pixelhegyekkel. Már maga a figura rajza sem valami megnyerő, a szörnyekéről nem is beszélve. Alig látszanak a sötétben, de a tereptárgyak is alig láthatók. Ez valószínűleg valami ijedségérzetet akar kelteni, de csak idegességet okoz, mert semmit sem látunk és nekimegyünk a falnak. Jobb rögtön az elején feltekerni a fényerőt a TV-nken, hogy legalább azt lássuk, hol van fal és hol nincs.

A szörnyek támadása leginkább egy kommandósera hasonlít, nem sok közét látom a vámpírokhoz. Előugranak egy láda mögül és ész nélkül elkezdenek tüzelni minigunnal, melyből ha egy-két sorozatot bekapunk már alulról is szagoljuk az ibolyát. Gondolom egyértelmű, hogy a nehézséget is oltári módon elcseszték ezzel. Semmi különbséget nem véltem felfedezni a normál és a hard fokozat között, mivel mindkettőn ugyan úgy ki tudott nyírni az első ellenfél, akivel találkoztam. A legnagyobb hátrány viszont mégsem ez, hanem a grafika és annak sebessége. A pályák még nem lennének csúnyák, de néhol olyannyira gyenge a kidolgozás, hogy az már fájdalmas,



nem beszélve arról, hogy két ellenfél jelenléte esetén belassul és elkezd oltári módon akadni. Ez hazavágja az amúgy is gyenge kezelhetőséget. A gombok kiosztásával nem lenne probléma, hanem a fickó mozgása az, ami teljesen irányíthatatlanná teszi a játékot. Olvashatatlan kis betűkkel írja ki a beszédeket és a teendőket, ezért jobb, ha leírom a mozgáskombinációkat, mert egy gyengébb TV-n a kiírások már nem is látszanak.

A nyilakkal vagy a bal Analóg karral forgatjuk a főhőst, az X-szel tudunk tüzelni a kiválasztott fegyverrel, a Körrel pedig rúgás-



kombinációkat bevinni. Folyamatos nyomogatásra újabb és újabb rúgásokat mutat be. A Négyzettel lehet váltani a rendelkezésre álló fegyverek között, a Háromszög viszont az ugrásra szolgál. Az R1-et nyomva tartva és irányokkal kombinálva lehet oldalazni, míg az L1-el az eszközlistában lapozgathatunk, választhatunk ki tárgyakat és használhatjuk. A L2-őt ugyan így használva egy fegyverbe több fajta töltényt is rakhatunk. Persze ezeket előbb még fel kell szedni valahol a játék folyamán. Az R2 a legfontosabb gomba küzdelem során, hiszen ezzel tudjuk bemérni a távolban lévő szörnyeket és aránylag pontosan célozni. Ha nyomva tartjuk az aktuális célpont teste zölden kezd el világítani és már lőhetünk is. Természetesen csak a pisztolynál van értelme. A Start megnyomására egy menübe kerülünk, ahol módosíthatók a beállítások, belenézhetünk az inventory-ba, vagy kiléphetünk a pályáról a címképernyőre. A lepuffantott ellenfelekhez érdemes odafutni és megvizsgálni őket, hogy tényleg meghaltak-e, mert hajlamosak a szimulálásra és amikor háttal állunk nekik, akkor kelnek fel. Továbbá található náluk némi pénz is néha.

Végezetül csak annyit mondhatok a játékról, hogy sokkal többet vártam volna egy Blade filmátirattól, legalább annyit, mint amit a James Bond esetében kaptunk. Sajnos nem így alakult, mivel a Blade egy roppant gyengére sikeredett akciójátéknak sikerült, nemhogy nem nyújtotta azt amit vártam, hanem totális csalódást okozott. Tisztára rosszul érzem magam, épp most kapcsoltam ki a Bladet és üresnek érzem a lelkem, amolyan depresszió jött rám. Valamit tennem kell ez ellen, nézzük csak mi is van itt? Áh épp itt a Tekken 3, na mindjárt rendbe hozom a kedvemet, legyakok pár ellenfelet és elfelejtem azt a sok bosszúságot, amit a Blade okozott.

Endrédy Tibor



BLADE

ACTIVISION

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A VÁMPÍR TÉMA MÁR MAGÁBAN IS KIRÁLY
× DE EBBEN A MEGVALÓSÍTÁSBAN MÉGSEM

60%

Mindenki azt állítja, hogy a programok és a játékok már túl embertelenek! Akárhol hallok egy kritikát (természetesen nem-szakértő szájból), szinte biztos, hogy nekikezdenek a "jaj, de durvák ezek a programok, be kéne tiltani őket"-féle dumáknak és én pillanatok alatt a falat kaparom. Na kérem, minden szülőnek és elmebajos nagyanyónak jó hírem van: megszületett az a játék, melyben semmi kegyetlenség nincs, nem kell a vérben tocsogni, nem kell szerte-szana lőni mindent, ami az utunkba kerül és legfőképp nem kell majd eltiltani Pistikét ha sokat játszik, mert a program igencsak intelligencia fejlesztő. Bocsi, hogy kicsit indulatosan és elkanyarodva a főtémától kezdek, de miközben már három napja kergetem a birkákat és azt sem tudom, hogy merre fetrengjek a nevetéstől, tegnap éjjel valami barom az egyik kereskedelmi televízióban azt mondta, hogy "a fiatal korban kialakuló skizofrénia elsődleges okai között szerepel a videojátékok és a filmek vad és embertelen világa". Remek! Hát mostantól minden ép szárnyait bontogató elmebeteg tömeggyilkosnak ajánlanám terápia jelleggel a Sheep nevű alkotást, melyről az alábbi ismertetőt szeretném az újságírás betűvilágára konvertálva átnyújtani.





KI GONDOLTA VOLNA?

A birkák nem is buták, illetve nem voltak mindig azok. Párszáz évvel ezelőtt több űrhajóval és egyéb járművel szállták alá a mi kis világunkba, hogy tanulmányozzák a buta emberi faj minden tulajdonságát. Minden földrészen, minden országban, minden városban megjelentek a bárányok, hogy figyelemmel kísérjék az emberek fura, de szerintük figyelemreméltó viselkedését. Aztán történt valami. Hirtelen a birkák megszokták a födi létet és kezdték elfelejteni a tudást és bölcsességeket, melyeket oly régóta hordoztak a génjeikben. Egyik pillanatról a másikra azon kapták magukat, hogy nem tudnak mást mondani, csak hogy "Beeee". Na, eddig tartott a birkák diadalmenete a földön, ám most mi legyen ezzel a rengeteg birkával? Egy őrült tudós, Mr.Pear kitalálta, hogy keresztezi az embereket a birkákkal és ezzel egy új domináns fajt teremt a földön, melyet egyedül ő tud majd irányítani! Nem kell mondanom, hogy ez az elképzelés mint a barikákra, mint ránk nézve kevesebb, mint hízelgő, így nincs más hátra: nekünk, domináns és intelligens embereknek kell kimenekítenünk az azóta lebutult és magatehetetlen jószágokat a világ minden pontjáról, még mielőtt Mr. Pear elkapja és genetikailag megbuherálja őket – akkor aztán bégetni fog mindenki a földön! Megmondhatnánk a birkáknak, hogy induljanak és meneküljenek, de sajnos már nem értik a nyelvünket, így nem maradt más választásunk, mint a lehető legcélravezetőbb módszerekkel rávenni őket, hogy meneküljenek el a Hawaii-szigetekre, ahol biztonságban béget-hetnek életük végéig... Na? Milyen alaptörténet? Ehhez is egy pihent agy kell, hogy valaki ilyet szüljön, de azt tudom mondani, hogy az egész játék nem más, mint egy elmebeteg programozó gárda szüleménye. Annak idején, amikor a Lemmings-el játszottam, bizony nem gondoltam volna, hogy vannak hülyébb teremtmények, de a Sheep rácáfolt mindenre. Vannak. Rádöbbentek majd, hogy sok idióta teremtményt sikerült már kontroll alá vonni, de annyira frusztráló és annyira tehetetlen csapat, mint ezek a birkák a játékban hát bizony nem sok van.

A LÉNYEG RÖVIDEN

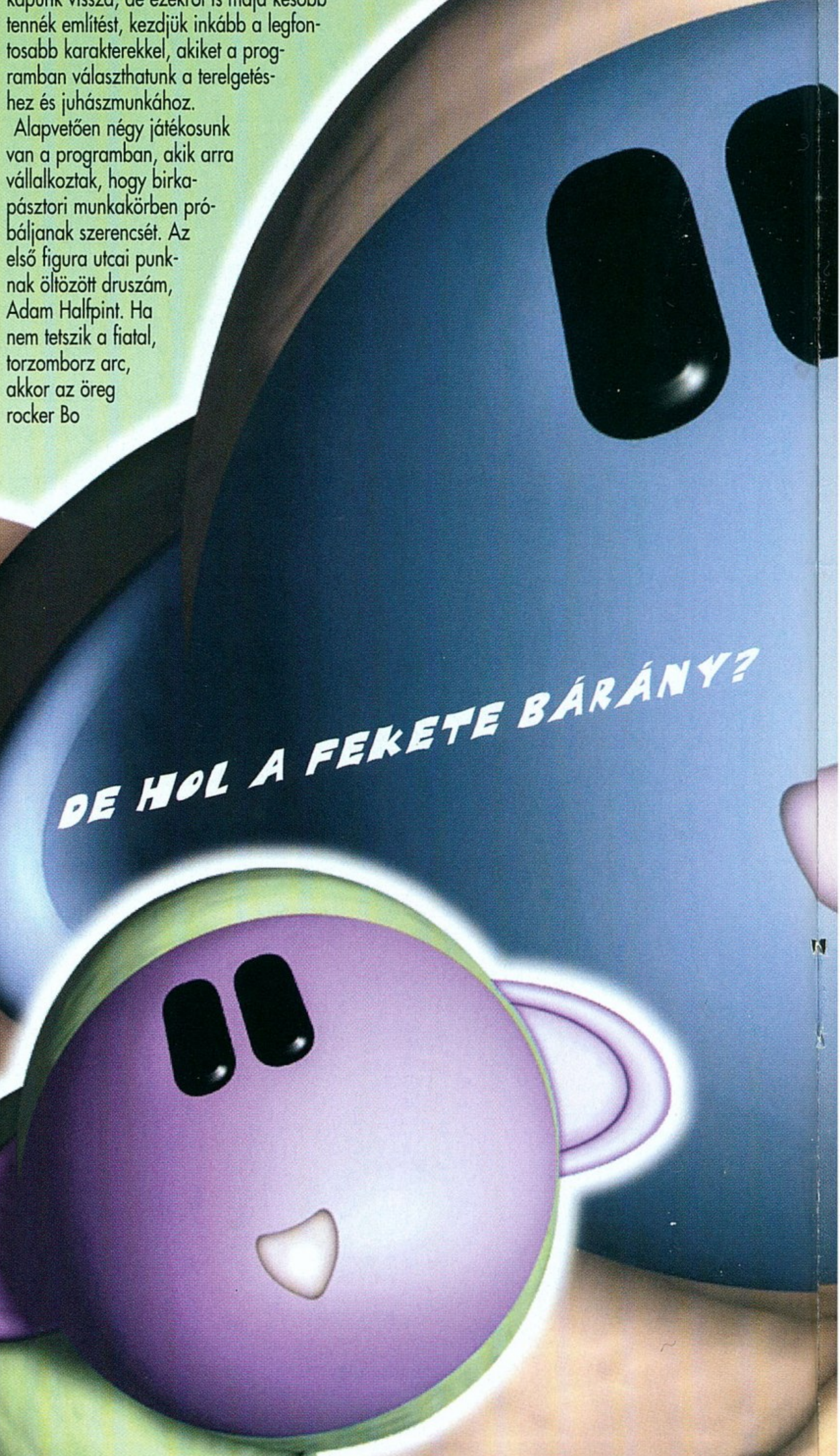
Feladatunk nem más, mint terelgetni a birkákat. Ezzel ugye nem is nagyon mondtam semmi újat. Gyakorlatilag rengeteg különböző pályán kell a kedves teremtményeket rávenni arra, hogy valamilyen úton-módon jussanak el a kijelölt végcélhoz, ami lehet egy kert, egy autó vagy egy szigetecske. Annak, hogy a birkákat milyen módszerekkel terelgethetjük, egy kicsit később, egy külön részt szentelnék az írásban, így most sokkal inkább végigszaladnék a menürendszeren. Nem hiszem, hogy első látásra elvesznétek az opciók rengetegében. A különböző járulékos dolgokon, mint hangerő, nehézség és egyebek, nem nagyon kell állítgatni, viszont érdemes a tréning verziót igénybe venni, mert ez a része a játéknak jól jön majd a későbbi "élesben" menő küzdelmeknél. Akármennyire is bíztok a tudásotokban, mindenkép gyakorolgassatok egy kicsit, mert sokat számít. Ennyit röviden a menüpontokról és most finoman ússzunk át a pályák felépítésébe.

PÁLYÁK

Szinte mindegyik pálya ugyanarra az alapsémára épül: akadályokkal és ellenfelekkel megtűzdelt helyek ezek, melyek eszetlen egyedek kegyetlen bekebelezéséhez kellenek (Hajaj...asszem' kezdek én is lebutulni...). A pályákon rengeteg nehezítő és "keresztbe tevő" herkentyű található, melyek vagy agyonnyomják, vagy elütik, vagy kilövik az űrbe épp arra tévedt gyanútlan birkánkat, így nekünk a terelgetésen kívül az elsődleges feladatunk azt elérni, hogy ne menjenek ezek a szerencsétlenek olyan helyre, ahol a gyors és biztos halál vár rájuk. Ilyenek például a kombájnok, vagy kemencék a pályákon, de vannak elektromos vezetékek és egyéb tárgyak is. Akadnak persze tárgyak, melyeket használva egy sokkal jobb bárányként kapunk vissza, de ezekről is majd később tennék említést, kezdjük inkább a legfontosabb karakterekkel, akiket a programban választhatunk a terelgetéshez és juhászmunkához.

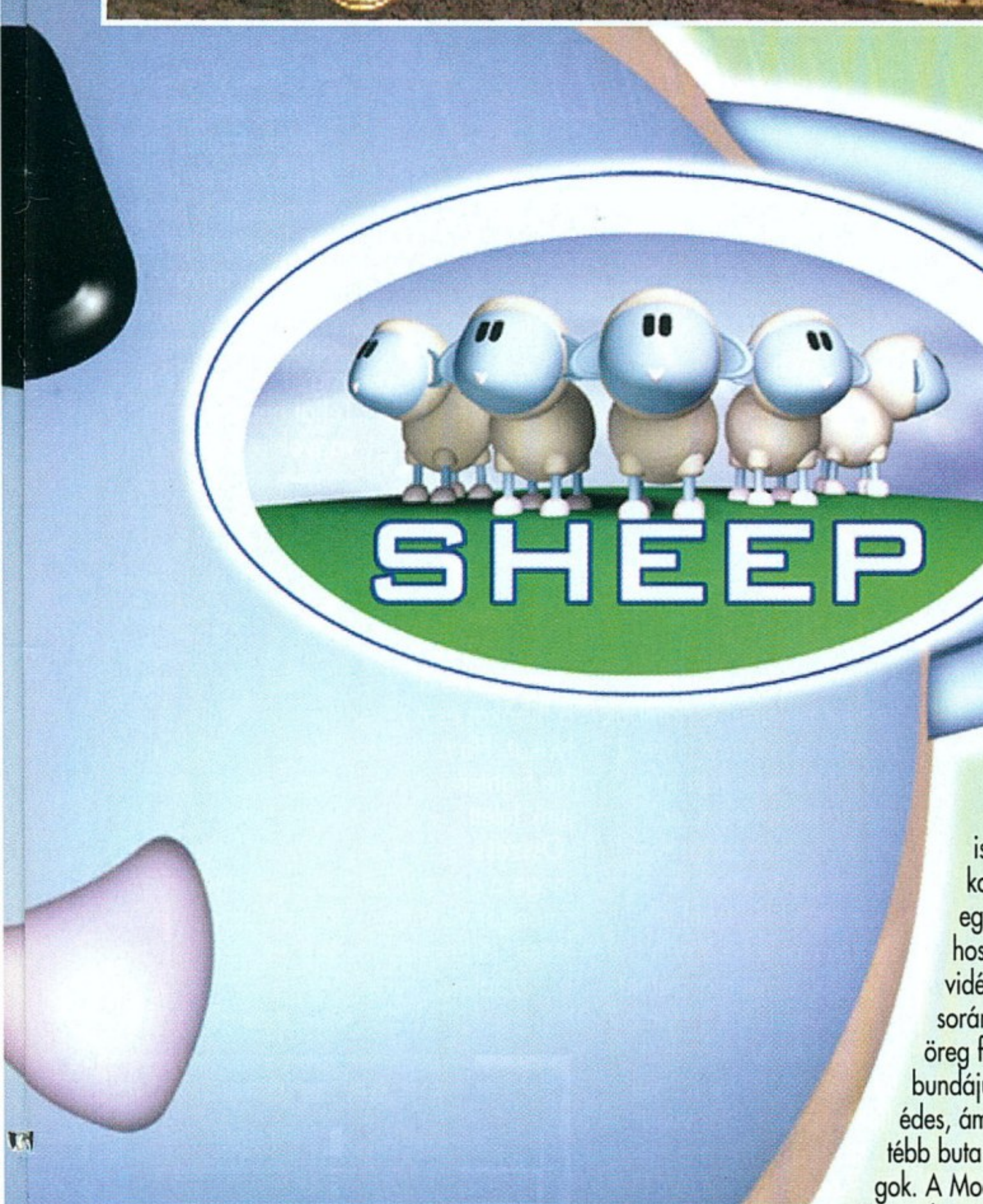
Alapvetően négy játékosunk van a programban, akik arra vállalkoztak, hogy birkapásztori munkakörben próbáljanak szerencsét. Az első figura utcai punknak öltözött druszám, Adam Halfpint. Ha nem tetszik a fiatal, torzomborz arc, akkor az öreg rocker Bo Beep lehet a mi emberünk. Persze nem feltétlenül kell pasinak lennünk ahhoz, hogy nyomhassuk a terelgetőt, így a bájosnak kis jóindulattal sem mondható Shep is számításba jöhet, de kutyaképüeknek ajánlanám az öreg házőrző alkatú Motley-t. Ők négyen kergetik a birkasereget, de ha módszereiket nézzük, akkor némi eltérést tapasztalhatunk munkamenetük stílusában. Erre igazából részletesen nem kell kitérni, mert annyira nem különböznek, de legyen elég az a tény, hogy személyből adódóan a figurák hangvétele változó, a módszer, ahogy rábírják a bundás négylábúakat a mozgásra, leginkább az különbözik. Míg egyesek erőteljesen ráüvöltenek a szerencsétlen állatokra, más figurák fogják és megpróbálják finoman megközelíteni őket. Van, aki kedves szavakkal éri utol a barikákat, de akad olyan is a fent említettek között, aki gyors lábával kergeti a végcél felé a szerencsétlen bee-gépeket.

Amikor el-



kezdődött a játék a versenyzők a nehézségi szinteket gyakorlatilag négy alappályára bontva kapják. Minden pálya más helyszínt jelképez (persze a nagy térképen úgyis jól látni, hogy pontosan hol is helyezkedünk el) és ezeken a helyszíneken kell a megadott minimális birkaszámot bekergeti az általunk (illetve a gép által) kívánt helyre. Birkából is négy fajta kóborol a programban és azt, hogy épp melyikkel szeretnénk kergetőzni, mi választhatjuk ki minden pálya előtt. Az első fajta a Modern Pastoral. Ezek azok a birkák, akikkel még mi





is találkozhatunk egy-két hosszabb vidéki utunk során. A jó öreg fehér bundájú, kis édes, ám felettébb buta jószágok. A Modern Factoral, már egy fokkal jobban néz ki, mivel valamilyen furcsa ruhát ráhúztak a hátára, de megmondom őszintén, nem nagyon ébredtem rá, hogy viselkedés szempontjából miben különbözik az előző csapattól. Harmadik birkafajunk a Long Wool, akik szintén olyan "rokker-hevi metál" cuccban díszelegnek, míg személyes kedvenceim, a már-már Mátrix-os külsejű Cyber-barikák igencsak hiper cuccban zabálják a füvet, bár róluk még azt is elképzelném (pusztán kinézetükből ítélve), hogy olykor-olykor az interneten barangolnak.





Ha ezekkel a birkákkal lehetne szót érteni, akkor bizony nem is lenne nehéz a játék, de sajnos a barikákat egytől egyig kivágta a Menza-klub, így a játék hatodik percében már-már pörköltben látnák legszívesebben ezeket a birkákat, még akkor is, ha tulajdonképpen kedvesek és aranyosak.

TERELGESS OKOSAN

Ahogy említettem, ezeket az istenverte bégetőgépeket el kell juttatnunk a célhoz, de ezt úgy kell megtennünk, hogy mire lejár az órán megszabott idő, addigra a megadott bárányszám már meg legyen mentve. Többféle módon bírhatjuk mozgása ezeket a dögöket. A lehető legtöbb alkalommal kisebb csoportokban kószálnak és nem nagyon mozgnak külön-külön. Ha megközelítjük őket egy oldalról, valószínűleg elindulnak a nekünk ellentétes irányba, így óvatosan és gondolkodva settenkedjetek a közelükbe! Ha sikerül megijeszteni őket, akkor aztán elindulnak mindenfelé és innentől kezdve komoly esélyünk van rá, hogy önkezükkel (bocs, önlábukkal) vetnek véget életüknek, mert nekisétálnak valami veszélyes gépnek, vagy lezuhannak egy mély szakadékba. Ha nagyon hirtelen meg akarjátok változtatni az irányt, amerre mennek, rohanjatok elébük és kiáltsatok rájuk. Mindenképp el kell terelgetni őket a célhoz, persze ha nagyon nem sikerül, akkor odalopakodhattok és megfoghatjátok őket, majd kézben szállíthatjátok a bután figyelő jószágokat, de ez csak az elején sikeres a játéknak, mert idővel sokkal gyorsabban ketyeg majd az óra és nem lesz idő egyenként elcipelni szegény bégető állatokat. Vannak segítségek, melyek arra hivatottak, hogy a célhoz csalogassák alanyainkat. Már alig 18 éves szépszemű énekeseink is bebizonyították, hogy bármilyen zenének nevezett förmedvénnyel meg lehet babonázni a birkákat. Ezt teszik a rádiók is a játékban, melyeket meghallva a bárányok elindulnak a zene forrása felé. Még szerencse, hogy a bárányok (rádió) hallgatnak. Sok esetben ugyanis ez lesz az egyetlen esély nagyobb birkacsapat megmozgatására. Rakjatok le egy "szokolt" és amerre a muzsika hangja, arra az összes birka! A másik megoldás a cukorka. Édesszájú birkáink rohannak a cukorka felé, így eme módszerrel is "célpontra állíthatjuk" őket. A többit majd megismeritek, rohanjunk tovább, mert akad még véleményem a játékról.

NEHÉZ...NAGYON NEHÉZ

Igen. A fenti mondat nem hangzatos főcím, sokkal inkább a kő kemény valóság. Nagyon fogjátok utálni ezeket a buta jószágokat! Amikor már épphogy sikerülne beugrasztani őket, mondjuk a teherautó platójára, egy pillanat alatt elindulnak kifelé és rohannak egyenes a búzamezőbe, ahol egy jó kis aratógép készít vagdalt húst belőlük. Mind a 28 pályán akadnak ilyen szerencsétlen végű birkák, így ne lepődjetek meg, ha sok-sok perc munkája lesz egy pillanat alatt fasírozottá. Ezeknek a buta állatoknak, nincs veszélyérzetük, viszont az istennek sem mennének be sehova, ahol jobb és szebb tulajdonságokat kaphatnának. Vannak részek, ahol ha átkergetjük birkákat egy kapun, akkor mint lánctalpas tanksofőrök jelennek meg az ajtó másik oldaláén. Ha ez megtörtént, akkor van valahol a pályán egy olyan fal, amit csak ők tudnak ledönteni, és ez valószínűleg az egyetlen út kifelé, így mindeneképp navigáljátok a military-barikákat ide, majd ők ledöntik a falakat! Fogtok ti mérgelődni mindenféle más nehezítés miatt, így legyen elég ennyi.

A játék grafikailag egyszerű és jó. Nem mondom, hogy szemet gyönyörködtető, de teljesen rendben van. A hanghatások tekintetében viszont már nem vagyok ennyire elégedett, mert kifejezetten idegesítő a folyamatos birkabégetés. Ne dobáljátok a PS-t, nem múlik el, gyakoroljatok egy kis önuralmat inkább, hiszen hűségesebb játékosoknak 28 (!) pályán keresztül kell hallgatni eme okos és felettébb kedves jószágokat.

Jó, humoros kis játék, ami talán egyetlen nagy negatívummal rendelkezik: felbontás után csak egyszer használható fel. Vagy szerintetek akad bárki is, aki fogja és végigkerget több száz sík hülye birkát minden héten újra, meg újra 28 pályán? Én nem hiszem, ettől függetlenül azt mondom, hogy kellemes pillanatokat és hangulatos játékokat "szülhet" a program, így aki egy kicsit is vonzódik az efféle logikai-elmebajos játékokhoz, mindenképp ruházzon be egy birkára!

Adam

SHEEP

EMPIRE INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EREDETI ÖTLET, JÓL SIKERÜLT MEGVALÓSÍTANI
× BIRKATÜRELEM KELL HOZZÁ

81%

Milyen rég is hallottunk felőlük? Biztos nem telt el fél év az utolsó Playstation-ös Star Wars játék megjelenése óta. Hát igen, addig kell ütni a vasat, amíg meleg! Az I. rész óta pedig jócskán meleg az a fránya vas, így sorra jelennek meg a jobbnál jobb és újabbnál újabb Csillagok Háborúja játékok, melyek mind igyekeznek a film vonalát követni. Nos, elért hozzánk a Demolition is, mely már igyekszik továbblépni a film hatásán és történetén. Ezúttal Jabba indul begyűjtő körútra, hogy új csatlósokat toborozzon magának. Igen ám, de az egész világ a csatlósa lesz, ha teszünk valamit, de nagyon gyorsan. A nép szórakoztatására a mester néha versenyeket rendez, amolyan gladiátoros féléket, csak modern fegyverekkel és helyszíneken. Nos, a játékos ezekbe a mérkőzésekbe pillanthat bele, illetve kóstolhat bele egy pár menet erejéig. Viszont a megvalósítás az nem éppen kutya, tehát erre most részletesebben kitérek.

A MEGVALÓSÍTÁS

Mikor betöltöttem a játékot és figyelmesen szemléltem, egyfolytában azt vártam, hogy mikor lesz egy óriási vágás és csapnak a közepébe. de egyáltalán nem volt ilyen. A videók hihetetlen hosszúságúak és sok van belőlük. A pályák és járművek sora szinte kifogyhatatlan. Azon tűnődtem, vajon hogyan fért fel ennyi minden a CD-re, az eredeti audio trackről nem is beszélve. A videók minősége teljesen meggyőző, alig látni rajta, hogy nem az eredeti filmből lettek kinyisszantva. Amikor először láttam, odahajoltam a képernyőhöz és kigúvad szemekkel figyeltem, hogy ez most ennyire szép vagy ez az eredeti? De egy idő után azért látszott, hogy ez renderelt animáció. A kalandunk nem a megszokott módon kezdődik, ugyanis a menü elég rendhagyó, Jabba szobája, ahol táncosnők riszálják magukat a hologramos képernyők előtt. Ezeken a képernyőkön keresztül vezérelhetjük a menüt. Kezdhetünk játékot egyedül, vagy ketten nyomulva. Természetesen rengeteg játékmód áll rendelkezésünkre. Köztük a Battle, mely egy szimpla versengés a gép játékosai ellen. Itt mi választjuk ki emberünket (és vele együtt a járművét is) és a gépi játékosokat. A cél mindenkit kiirtani az arénában és elnyerni a pénzüket. A pályát szintén mi adhatjuk meg. Bolygók és tájaik szerint válogathatunk a nevesebbek közül (Naboo, Tatooine, Death Star II, Dagobah, stb.). Választható továbbá a Tournament mód is, a névből gondolom kiderül minden, itt egy bajnokságról lesz szó. Játszhatunk csak egy ellenfél ellen (High Stakes), és pénzben is fogadhatunk a győzelemre. A feladat csakúgy, mint a Battle-nél a megfelelő pénzösszeg elnyerése a többi játékostól. Bonusznak mondható az idő elleni küzdelem (Hunt-A-Droid), melyben három perc áll a rendelkezésünkre és a feladat minél több mozgó tárgy elpusztítása. Vagyis lövünk mindent, mint az állat. Ha rámutatunk valamelyik játékmódra, a gép szépen kiír minden tudnivalót róla. Hol mennyi pénz megszerzése a cél, hány ellenfél ellen játszhatunk, stb. Külön érdekesség a menüben a Tournament Chart opció, melyben a küzdelem során megszerzett ellenfelekről és szereplőkről tud-





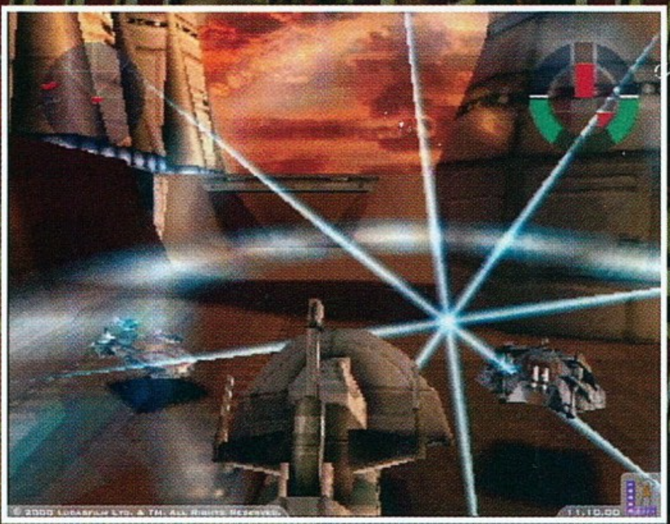


hatunk meg sok mindent. Például milyen fajhoz tartoznak, hány évesek, melyik bolygóról jöttek és elolvashatjuk életrajzukat is. Ezen kívül megnézhetünk egy videó bejátszást, melynek témája: "Jabba milyen sorsot szán neki". Ezt hívja a program Defeat Movie-nak. Egész extrém kivégzéseket és megalázásokat láthatunk ott, persze csak a jól megszokott Lucas Arts cenzúrázós stílus mellett. Érdemes a Battle móddal kezdenünk a gyakorlást, viszont előtte nézzünk be az options-be és állítsuk a nehézséget könnyűre, a sérülést viszont hagyjuk közepesen, hogy ne tartson jól sokáig egy menet. Ha ezzel megvagyunk, már menet is a játék. Válasszunk harcost, járművet, majd pályát. Már töltődik is a küzdőtér, készülődhetünk a gyilkolásra.

A grafika mozgása folyamatos, viszont oltári sebességre senki se számítson, mivel a járművek elég lassan mozognak. Ezt ellensúlyozza a gyönyörű táj és a rengeteg tereptárgy. Felszedhető cuccok tömkelege, energia kapuk, teleportok, üregek, mozgó akadályok, lépegetők és még sorolhatnám. Az irányítással nem lesz különösebb probléma, a gombok kiosztása pofon egyszerű, bár a mozgás nem minden járművel egyszerű. Az X nyomva tartásával haladhatunk előre, a Négyzettel fékezhetünk. Az irányokkal, vagy a bal Analóg karral mozgathatjuk emberünket, a Háromszöggel elülső nézetből szemlélhetjük a terepet. Az R1 és R2-vel lőhetünk, lézert illetve speciális fegyvert (rakéta, ion ágyú, stb.), a Start-ra a menübe kerülünk. Itt az éppen hallható CD audio tracket módosíthatjuk, vagy kiléphetünk a pályáról. Több gomb nincs kiosztva, ennyi az egész. Talán egy picit túl egyszerű is emiatt a játék. De nem csak emiatt, hanem a feladat is az esztelen öldöklésen kívül nem sok mindent nyújtanak. A harmadik nekifutásra már fárasztó lesz, hogy a mesterséges intelligencia nagymértékben hiányzik és esztelenül rontanak nekünk az ellenségek, hogy nem tudunk új csodafegyverekhez hozzájutni. Nagymértékben kárpótol ezekért a hiányosságokért a meseszép grafika, melyet fikázni nem szabad. Szinte mindenhol szép és hibátlan. Azért mondom, hogy szinte, mert van, ahol nem. Néhol belelóg a kamera a falba és át is eshetünk néha egy objektumon. Ezek engine-ből fakadó hiányosságok. A külalakban csak a robbanások nem nyerték meg a tetszésemet, eléggé pixelesek. Ezúttal direkt pici 37cm-es TV-n is megnéztem a programot, hogy ne jöhessenek olyan anyázó levelek, hogy nagyfelbontású a szemem vagy bugos a TV-m. Tehát nem, nem én vagyok a hülye, hanem tényleg ocsmányak a robbanások. Viszont szerencsére a többi objektum szépsége és az összhatás elnyomja ezeket a hibákat és nagyon szépnek látjuk a pályákat. Ha a Halálcsillagon játszunk, még Tie Fightereket is láthatunk elsuhanni a fejünk felett.

Összességében egy nagyon finom csemege a program a Csillagok Háborúja rajongói számára. Nagyon szépen kivitelezett, jó zenével fűszerezett és egy darabig izgalmas akciójáték.

Endrédy Tibor



STAR WARS DEMOLITION

LUCAS ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A VIDEÓK, A ZENE, A SZEREPLŐK, A RÉSZLETESSÉG
× TALÁN KISSÉ VÁLTOZATOSABB IS LEHETNE

89%


EIDOS
INTERACTIVE


SQUARESOFT
FINAL FANTASY

FINAL FANTASY® IX




CHICKEN RUN
Sega Dreamcast

Szinte már természetesnek veszi az ember, hogy a sikeres játékokból a mai trend alapján meg fog jelenni még egy jó pár rész. Így járt Crash Bandicot is. Az elvetemültebb software házak még stílust is mernek váltani a sorozat közben, hogy kedvenc hősünk minden játékban helyt állhasson. Így történt ez régebben is, hiszen



vezethettük Mario autóját vagy flipperezhettünk Sonickal. Nem azt mondom, hogy ezek a játékok nem jók, izgalmasak, viszont egyértelműen látszik, hogy nem több, csupán egy üzleti fogás. Ez történt Crash barátunkkal is, aki sokadszorra **(Ötödszörre. Martin)** tér vissza a képernyőre, ezúttal viszont nem a megszokott stílusban. Nem kell többé a pályákon rohangálnunk és a ránk támadó szörnyeket gyilkolásznunk. Nem lesz több ugrálgatás, turbózás, repülés, egyszóval egészen megváltozott a szemszög. Már nem követ minket a kamera, hanem egy helyben áll végig, és a pályák is miniatűr méretűek lettek. Megérteni a lényeget csak az után lehet, hogy megismerjük a történetet, tehát következzen most a sztori.



UKA-UKA ÚJRA TÁMAD

A gonosz újra gyűjtötte erejét és egy helyre teleportálta összes szolgáját, hogy egyesült erővel mérhessen csapást a világra. A jó és a gonosz maszk közötti háború eldönthetetlennek bizonyult, tehát úgy egyeztek meg, hogy mindketten összegyűjtik legjobb embereiket és majd ők döntik el a küzdelmet. Igen ám, de a gonosz harcosok óriási túlerőben voltak, mert a jó oldalon csak Crash és jól ismert lány társa állt. Ezért a fair küzdelem érdekében egyszerre csak két gonosz támadhat ellenük. Mi választhatjuk ki, hogy melyik pályán birkózzunk meg. Ezt a jól megszokott módon, a teleport szobából tehetjük. Természetesen a történetet megtekinthetjük a játék elején, a már jól megszokott Crash engine-es stílusban. Ezek után máris bevethetjük magunkat a játék közepébe, és kiválaszthatjuk, hogy egyedül vagy ketten akarunk szembeszállni a gép irányította játékosokkal. Játszhatunk bajnokságot, illetve úgynevezett Battle játékot, melyben az új pályák megszerzése csak a cél. Itt sokkal több pálya áll rendelkezésünkre kezdetben, mint a bajnokságon. Az utóbbi verseny mégis érdekesebbnek bizonyul, hiszen ez a jól megszokott Crash játékmenet szerint zajlik.

A teleport szobába kerülünk, és itt tetszőlegesen választhatjuk ki, hogy melyik pályára megyünk. Persze az összest teljesítenünk kell ahhoz, hogy továbbjuthassunk a következő szobába. A teljesítés ezúttal a kihirdetett kupák számának való megszerzését jelenti. A játék legnagyobb változása ebben rejlik. Ugyanis nem lesz több futkosás és akadálykerülgetés, hiszen a pályák egészen mást tartogatnak számunkra. Minden versenyen négyen indulunk, melyből hármat, vagy kétjátékos üzemmód esetén kettőt irányít a gép. Ők az ellenfeleink lesznek és arra törekednek, hogy kifüstöljenek bennünket a pályáról, vagy egyszerűen csak megelőzzenek pontszámban. A versenyek pályánként változnak, nehezednek. Van például fallabda-szerű golyós játék, melyben egymás kapujába kell labdát lőnünk. A kapusok is mi vagyunk egyben, és egy dodzsem-szerű járműben védjük a gólokat. A későbbi pályákon egyes játéktípusok bővülnek extra nehezítésekkel, így a flipperes játék egy billenő jégtáblán például már kifejezetten kemény megpróbáltatás. Ezzel azonban még nincs vége, hiszen egy tucatnyi játékfajta vár ránk. Dobálhatjuk egymást dobozokkal és TNT bombákkal, vagy játszhatunk pankrációt egy ringben, melyben a többiek kitaszítása a cél.

EZ MOST AKKOR JÓ?

Ez bizony egy nagyon jó kérdés, mégpedig azért mert az eredeti Crash sorozattal sokan játszottak szívesen, hiszen nagyon szórakoztató és aranyos volt, de mi a helyzet a CrashBash-el? Nos, annyit elmondhatok, hogy a játék semmit nem vesztett aranyosságából, hiszen az ellenfelek még mindig Cortex és az ő idétlen haverjai. Tehát végigröhögjük majd az egészet, a megszokott módon. Viszont azt már nem mondhatnám, hogy ez olyan tartós röhögés lesz, mint az eredeti sorozat alatt. Egyáltalán nem biztos, hogy tartós játékélményt biztosít majd. A pályák ugyanis elég sokszor ismétlődnek. Igaz, hogy változnak is egy kissé, de ez nem elég ahhoz, hogy ne unjuk rá hamar. Több változatosság kéne, ami sajnos ezúttal hiányzik. Tovább rontja a szavatosságot, hogy a pályák már a kezdeteknél elég nehezek, legalábbis a fiatalabb korosztály számára. Pedig a stílus pont őket célozná meg. Márpedig igazán elkel a tapasztalt játékos kéz, hogy legyőzze a gonosz ellenfeleket. Így a kisebb harcos fiúk hamar ráunnak, hogy sohasem tudnak nyerni, míg az idősebbeket csak addig köti le a játék, míg újdonságnak hat. Amint ismétlődni kezdenek a pályák ők is a reset felé nyúlnak majd és beraknak valami igazán szavatos akciójátékot, vagy stratégiát.





Grafikailag maximálisan magas színvonalon teljesít a program, talán még felül is múlja az eddigi részeket. A képek mindenhol gyönyörűek, még a töltés képernyő is, ahol a "Loading" felirat három dimenzióban forog. Az utolsó részletig mindenhol csodaszép a grafika csakúgy, mint a hangok és a zene. A dallamok többsége már ismerős lehet a régebbi Crash játékok nyomán, viszont egy kis átdolgozáson estek keresztül, így egész újszerűen hangzanak. A hanghatások adják az aranyos hangulat alapját, mert minden játékos motyogja a hülyeségeit, ordibál, a narrátor meg mindenki nevét bemondja, mint a Mortalban ("Cortex Wins").

Összesítve nem egy rossz játék ez a Bash, csak egy kissé lapos ahhoz, hogy egész hétvégés kalandot nyújtson. Viszont kárpótolja ezt csodaszép vizuális és hang hatásaival, roppant aranyosságával és hangulatával. Ha másért nem is, azért érdemes beszerezni, hogy kipihenjük pár órában a géppisztolyhasználatot és a millió hulla látványát.

Endrédy Tibor

CRASH BASH

EUROCOM SOFTWARE/SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYSZERŰ FELADATOK A KISEBB KOROSZTÁLYNAK IS
× KICSIT SOKADIK BŐR MÁR EZ, KEZD ÁTMENNI TOMB RAIDERBE

83%

DREAMCAST KÓDOK

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Pályakódok:
A következő kódokat a Code képernyőn tudod beírni, ahová a főmenüből tudsz belépni.

Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
ShowLe	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

PLASMA SWORD (STAR GLADIATOR 2)

Evil Gamof előhívása
Állj Gamof-ra és nyomd a Start+A kódot.

Kaede előhívása
Állj Rain-re és nyomd a Le, Le, Bal, Bal, Fel kódot.

Rai-On előhívása
Állj Byakko-ra és nyomd a Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel kódot.

RAINBOW SIX

Egyéni Isten mód
Sérthetetlen leszel, ha játék közben benyomod az Analóg kar fel+D-pad Le+A kódot.

Csapat Isten mód
Csapatod sérthetetlen lesz, ha játék közben benyomod az Analóg kar bal+D-pad Le+A kódot.

SEGA RALLY 2

Nyerhető kocsik a 10 Year Championship-ben
Fejezz be minden évet elsőként, így megnyithatod a kocsikat.

Év	Kocsi
01	Subaru Impreza 555
02	Mitsubishi Lancer EVO 4
03	Toyota Celica GT-Four ST-185
04	Mitsubishi Lancer EVO 3
05	Peugeot 106 Maxi
06	Lancia Delta Integrale
07	Fiat 131 Abarth
08	Peugeot 205 Turbo
09	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

Minden kocsi a japán verzióban:
A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, Le, Fel, B, A, Bal, B, B, Le (D-pad)

Minden pálya a japán verzióban:
A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, Bal, Le, Jobb, B, A, B, Jobb, Le.

Autó színvariációk:
Tartsd lenyomva az L-t amikor a következő kocsikat választod: Lancia Stratos, Corolla WRC, Lancer Evolution, Celica GT4 ST185.

30fps módra váltás:
A címképernyőn nyomd be a kódot: Press Fel, A, Le (x2), Bal, Jobb, B(x2), Fel.

60fps módra váltás:
A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, A, Le (x2), Bal, Jobb, B (x2

SPEED DEVILS

Minden kocsi és pálya:
Játék közben nyomd be a kódot: B, Jobb, B, Jobb, Fel, B, Fel.

Extra pénz:
Játék közben nyomd be a kódot: A, Jobb, A, Jobb, Fel, B, A.

Örök nitró:
Játék közben nyomd be a kódot: Le, Fel, Le, Fel, A, X, A.

Az aktuális osztály (class) átlépése:
Játék közben nyomd be a kódot: Le, Jobb, Le, Jobb, A, X, A.

LOONEY TUNES: SPACE RACE

Az alábbi kódokat az Options-ben az Enter Cheat menüpont alatt kell beütnöd:

Porky - YAVARMINT
Marvin - REDWAGON
ACME 2 - MAROON
Mars 2 - SCWEWBALL
Off World 1 - DURNIDGIT
Off World 2 - PALOOKA
Wild West 1 - HOGGRAVY
Wild West 2 – MACKEREL
Nebula - MRFUZZY
Galactorama 1 - YOIKS
Galactorama 2 - DODGPARRY
Minden ACME Event - 3LILBOPS
Minde Challenge - MOIDALIZE
Gallery Item - MICHIGANJ
Végtelen turbó - DUCKAMUCK
Tükörmód - SAMRALPH
Nincsenek poénok - SUCCOTASH
Minden karakter - CHAR
Minden pálya - TRACK
Minden titkos - CHEESHAL

QUAKE III ARENA

A kódok beviteléhez egy billentyűzetre lesz szükséged. Úgy tudod őket beütni, hogy lenyomod a ~ gombot (ezzel lehozod a konzolt), majd begépeled a konzolba az alábbi parancsokat:

/who – Lista a játékosokról
/say – Üzenetküldés minden játékos részére
/say4 – Üzenetküldés a négyes játékos részére
/say3 – Üzenetküldés a hármas játékos részére
/say2 – Üzenetküldés a kettes játékos részére
/say1 – Üzenetküldés az egyes játékos részére
/help – parancsok listája
/tell_attacker – Üzenetküldés a támadód részére
/say_team – Üzenetküldés a csapattagok részére
/tell_target – Üzenetküldés a célpontod részére
/clear – a console törlése

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Cheat mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, A, A, X, Y, Fel, Le, Balra, Fel, X, Y, A, Y, B, A, Y, B kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg. Válaszd az End Run opciót, mire minden csalás aktivizálódik, elérheted az összes pályát, megnézheted az összes videót, és megkapod a 3 titkos karaktert is McSqueeb, Officer Dick, és Spider Man személyében.

A speciális csík mindig maximumon:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, Y, B, B, Fel, Balra, Y, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Teljes tudás:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, Y, B, X, Y, Fel, Le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Turbó mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Le, X, Y, Jobbra, Fel, B, Le, X, Y, Jobbra, Fel, B kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Véres mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Jobbra, Fel, X, Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Nagyfejű mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az X, B, Fel, Balra, Balra, X, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Dagadt deszkások:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, A, A, A, Balra, A, A, A, A, Balra, A, A, A, A, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Vékony deszkások:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, A, A, A, X, A, A, A, A, X, A, A, A, A, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Neversoft programozók:
A főmenüben tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Fel, X, X, Y, Jobbra, Fel, B, Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kerék pördül egyet. Lépj a Create Skater képernyőre és írj be egyet az alábbi nevek közül, hogy a valamelyik programozót irányítsd:

Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease
Edwin Fong
Jeremy Andersen
Silvio
Aaron Skillman
Hudson
Kage
Nggdynln
Robert Earl
The Pouncer
Chewbacca
CountryGimp

STAR WARS: DEMOLITION

Sérthetetlenség:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: RAISE_THEM a Jedi Mind Trick képernyőn.

Minden karakter:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: WATTO_SHOP a Jedi Mind Trick képernyőn.

Alacsony gravitáció:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: LO_GRAV_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

Lassított mód:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: LOW_MO_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

NINTENDO KÓDOK

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Csaló kódok:
Pauzáld le a játékot, majd válaszd az Enter Cheat opciót a Cheats menüben és írd be az alábbi kódokat:

Cheat mód: GOLDENPIE
Pályaválasztás: SKIPPY
Sérthetetlenség: GODLY
Minden fegyver: LOADED
Végtelen töltény: SORTED
Vázlatos mód: SKETCHY
Gyors futás: SONIC
Female Trooper multi-player módban: GODDESS
Hive Guard multi-player módban: LEGGY
Volcano Guard multi-player módban: RUBBER
Egypt Fodder multi-player módban: CLAW
Hive Fodder multi-player módban: UGLY

Pályakódok:
2 - PNTNNP
3 - NGMLQP
4 - SPLGZW
5 - DQRFKW
6 - PSQQLW
7 - NBGJVX
8 - VKPDMX
9 - SDKNSX
10 – PVBWGJ

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Dagadt bokszolók:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Vékony bokszolók:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Halhatatlan bokszolók:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagy kesztyűk:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Csaló kódok:
Válaszd ki a Secrets opciót a főmenüből, majd üsd be az alábbi kódokat az Enter New Secret képernyőn:

Sérthetetlenség: Holló, Lazac, Sas, Medve, Gyík, Nyúl
Minden fegyver: Bagoly, Medve, Bagoly, Rovar, Sólyom, Bagoly
Végtelen töltény: Lazac, Szarvas, Bika, Kígyó, Sas, Lazac
Minden kulcs: Gyík, Szitakötő, Bika, Medve, Farkas, Sas
Ugrás az első pályára: Béka, Szarvas, Ló, Szitakötő, Farkas, Nyúl
Ugrás a második pályára: Bagoly, Bagoly, Ló, Szarvas, Szarvas, Szarvas
Ugrás a harmadik pályára: Bagoly, Nyúl, Medve, Rovar, Béka, Puma
Ugrás a negyedik pályára: Medve, Ló, Holló, Sas, Ló, Farkas
Ugrás az ötödik pályára: Medve, Szitakötő, Ló, Medve, Béka, Szarvas
Fejetlen mód: Gyík, Szarvas, Sas, Bagoly, Lazac, Ló
Nagyfejű mód: Puma, Farkas, Kígyó, Nyúl, Gyík, Farkas
Nagy kezek és lábak: Gyík, Gyík, Szitakötő, Ló, Gyík, Farkas
Pálcika mód: Ló, Sas, Kígyó, Puma, Rovar, Lazac
Apró mód: Béka, Béka, Lazac, Rovar, Farkas, Puma
Bábú mód: Kígyó, Bika, Kígyó, Béka, Medve, Szarvas
Vázlatos mód: Jaguár, Ló, Szarvas, Hal, Jaguár, Sólyom
Ziháló mód: Szitakötő, Bika, Nyúl, Lazac, Sas, Holló
Gouraud-shaded grafika: Gyík, Lazac, Rovar, Lazac, Farkas, Szitakötő
őrült menük: Nyúl, Bagoly, Ló, Rovar, Medve, Medve
Teljes pause képernyő: Nyúl, Bagoly, Gyík, Szarvas, Lazac, Nyúl
Stáblista: Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas

PLAYSTATION KÓDOK

DANGER GIRL

Pályaválasztás:
A főmenüben add be az L1, R2, L2, R1, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög kombinációt, majd nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat egyszerre. A New Game mellett feltűnik a pálya száma, amit a Balra / Jobbra gombokkal tudsz változtatni.

LOONEY TOONES RACING

Az alábbi kódokat a főképernyőn kell beütnöd:

Rocky - Háromszög, Balra, R2, Kör, Kör, Select
Pepe Le Pew - Balra, Jobbra, R1, Kör, Négyzet, Select
Yosemite Sam - Balra, Jobbra, R2, Négyzet, Kör, Select
Foghorn Leghorn - Jobbra, Jobbra, L2, Négyzet, Négyzet, Select
Sylvester - Balra, Balra, L1, Háromszög, Kör, Select
Granny - Kör, Háromszög, Háromszög, L1, R1, Select
Duck Dodgers - L2, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Select
Gossamer - Háromszög, Kör, R2, R1, Négyzet, Select
Genie - Négyzet, L1, R1, Háromszög, Kör, Select
Hector - Háromszög, L2, L1, Háromszög, Négyzet, Select
Evil Scientist - Négyzet, Kör, L2, R2, Háromszög, Select
Duck Dodgers Speedway - Kör, Balra, Négyzet, Négyzet, R2, Select
ACME Factory - L2, R1, R2, Háromszög, Kör, Select
Planet X Speedway - R1, Négyzet, Kör, L2, Háromszög, Select
Wackyland - L1, Kör, Négyzet, R2, Háromszög, Select
Planet Y - Jobbra, Balra, Háromszög, L2, L1, Select
Forest Speedway - Háromszög, R2, Balra, Háromszög, L1, Select
Garden Speedway - R1, Jobbra, Balra, L1, Négyzet, Select

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

DreamWorks Interactive személyes galéria: DWIECRANS
Csapat galéria: MOHUEQUIPE
Rajzfilm galéria: MOHDESSINS

MOTO RACER: WORLD TOUR

Cheat mód:
A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Fel, Fel, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezzel megnyitottad az összes pályát, motort és játékmódot.

Lassú ellenfelek:
A főmenüben add be a Le, Fel, Fel, Jobbra, Háromszög, Négyzet, R2 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

SPYRO: THE YEAR OF THE DRAGON

Crash Bash demó:
A címképernyőn tartsd lenyomva az L1 + R2 gombokat és nyomd le mellé a Négyzetet.

STAR TREK: INVASION

Cheat mód:
A misszióválasztó képernyőn add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, L1 + R1, L2 + R2 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép villan egyet. Minden misszió választható lesz, és a játék pause képernyőjén feltűnik egy Cheat Screen opció, melyben lesz sérthetetlenség, minden fegyver és egylövéses győzelem.

Stáblista:
Az eligazító képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le kombinációt 5 alkalommal.

STAR WARS: DEMOLITION

Sérthetetlenség:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: RAISE_THEM a Jedi Mind Trick képernyőn.

Minden karakter:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: WATTO_SHOP a Jedi Mind Trick képernyőn.

Alacsony gravitáció:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: LO_GRAV_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

Lassított mód:
Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: LOW_MO_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Special Features menü:
Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Le + Kör gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget. Lépj ki a játékból, mire a főmenüben megleled a Special Features opciót.

Minden fegyver végtelen tölténnyel és energiacsomaggal:
Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Fel gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget.

Minden tárgy:
Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Le gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget.

BLUE STINGER VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

ELŐSZÓ

Mivel a rendelkezésemre álló hely igen kevés, ezért a következőkben igen vázlatosan fogok fogalmazni. Csak a lényeget említem meg cikkben, és nem fogom például leírni, hogy az összes szobában milyen tölténytárakat és gyógyításokat lehet felvenni. Tehát mindent jó alaposan vizsgáljatok meg – egyébként az említett tárgyak úgyis csillognak, tehát nem nehéz megtalálni őket.

AZ ÚT RATS-IG

Miután kijutottunk az átkozott fagyasztóból lépjünk ki az első ajtón, mire Janine jelentkezik. A beszélgetés után lépjünk be a szemközti ajtón a toalettbe. Nyírjuk ki a mutánsokat és a WC-ről másszunk át a túloldalra a női szakaszba. Vegyük fel Dogs-nak a Rail Gun-t, majd – mivel itt az ajtó zárva van – kapaszkodjunk vissza a férfi WC-be és menjünk ki a szabadba. Vegyük balra az irányt és menjünk be a játékterembe. Csevegjünk a gyerekkel, aki ad egy érmét, amit dobjunk a jobb oldalunkon fekvő masinába. A feladat lelőni a három állatot formázó célpontot. Ha ez megvan kapunk egy lufihoz hasonlító lila gömböt: ez a Big Gaily. Adjuk oda a lánykának a dolgot, mire rögtön felvidul. Ajándékul két szót mond: Christmas Eve. Ez a következő ajtónál fontos – a hátunk mögött van – aminél egy kódot kell beírni. Gondolkozzunk csak: szenteste napja 12 hó 24.-én van, tehát a kód 1224 – ez tetszett, mert nagyon ötletes volt. Odakint két ajtó van. Valószínű, hogy mindenki először az Omega Pink Girl klubba akar menni, de sajnos oda csak később lehet belépni. Helyette azonban itt van a Barber nevű bolt, ami felett egy olló látható. Bent intézzük el az agresszív szörnyeket és keressük meg a kijáratot jelző ajtót. Vigyázzunk a mutánsokkal. A halasbolt mellett van egy folyosó, itt menjünk végéig – a bolt zárva van. A folyosó túloldalán igen közel kerülünk Rats megtalálási helyéhez, ám előtte még menjünk be a Kimra bankba a jobb oldalon. Vizsgáljuk meg az egyik automatát, mire egy kérdést szegeznek nekünk, nevezetesen akarjuk-e használni Eliot bankkártyáját. Ha nálunk van a Kimra kártya, mondjuk azt, hogy "nem". Egy újabb kérdés következik, csak most a Kimra kártyára kérdeznek rá. Ha nálunk van, feleljünk igennel a kérdésre, mire egy kódot kell beírni: 1008. Ha minden rendben van 1500 dollárral lettünk gazdagabbak. Egyébként, ha használjuk Eliot kártyáját és kódnak beírjuk, hogy 3532, akkor csak 20 dollárt kapunk – amúgy kipróbáltam, a húszast is ki lehet venni, ha már kivettük a nagyobb dohányt. Itt végeztünk, mehetünk Rats-hez. A biliárdasztal közelében a dákóknál egy gomb villog, amit meg kellene nyomnunk, ám még túl magasan van. Misem egyszerűbb, toljuk az asztalt a gombhoz, és benyomva máris megjelenik az asztal helyén a lejáró. Az egyik hűtő mögött megtaláljuk Rats-et.

VISSZA JANINE-HEZ

A beszélgetés végén rögtön balra vizsgálódjunk – jó párszor nyomjuk le az A-t – és találunk három értékes tárgyat: egy kódkártyát (Driver's License), egy másik kódkártyát (Roland's Safe Key) és végül a horgász bolt kulcsát (Tackle Shop Key). A következő utunk ide vezessen. A horgászboltban először át kell küldeni a másvilágra néhány furcsa mutáns halat. Ha sikerült jutalmul kapunk egy kulcsot (Fishing Area Key). A frissen kapott kulcsunkat azonnal hasznosíthatjuk is, hisz ez nyitja a szemben lévő ajtót, ami a stéghez vezet. Vegyük fel a horgászhulla mellől a két tárgyat: Fish Poison és Hot Dog. Térjünk vissza a mentőhelyhez – ahol kijutottunk a fagyasztóból – és ha már itt vagyunk, mentsünk egyet. Vissza kell menni Janine-hez. A mentőhelytől balra egy kisebb medencét találunk, ami hemzseg a gyilkos halaktól. Ahogy a közelébe érünk Eliot vagy Dogs belehajítja az imént felvett mérget, így már biztonsággal bele merészkedhetünk a vízbe. Ha nagy nehezen sikerült átvergődnünk a túloldalra (amúgy a B-vel tempózhatunk), és az a szemét mutáns hal sem zabált fel, elmondhatjuk, hogy ügyesek vagyunk. Egyébként a halat nem érdemes lelőni, inkább ússzunk el mellette. Apropó ha nagyon gyorsan nyomogatjuk a B-t, akkor mehetünk fel a felszínre levegőt venni, ez fontos! A szárazon szedjük fel a cuccokat a hulláktól. Menjünk vissza a vízbe és jobbra ússzunk tovább, lent van a továbbvezető út. Némi úszkálás után a Hello Market-hez jutunk. Innen azt hiszem tiszta, hogyan kell visszajutni a lányhoz.

AZ ERŐMŰ ÉS KÖRNYÉKE

Janine, miután megkapta tőlünk a kódkártyát, rögtön használja is. Kell egy kód is, írjuk be: 0513. Mentsünk, majd válasszuk az eddig zárt ajtót: Egy nagy "E" jelzés van felette. Menjünk át a túloldalra a kisebb bejátszás után. A robotokat nem lehet megsemmisíteni, ne is fáradjatok vele, helyette gyorsan fussunk el mellettük. Ha akarunk egy jó fegyvert Dogsnak (Gataling Gun) az A1-es ajtón menjünk be, de vigyázva, mert lesz egy főellenség is egy nagy pók, kocsival a hátán. Lőjük Napalm Gun-nal és fussunk körbe-körbe vigyázva, le ne fújjon a lila gázzal. Ha megöltük lökjük el a követ az ajtó mellett és keressük meg a fegyvert néhány tölténytárral. Térjünk vissza a kiindulási pontra – az elpusztíthatatlan robotokhoz – és nézzünk be az A2-es ajtó mögé. Hamarosan egy tágasabb térbe jutunk egy csomó parabolaantennához. Ezek mind apró bunkereken fekszenek, melyeken mind van ajtó, nézzünk szét bennük mert értékes dolgokat találhatunk pld. Yucatan Bank Card. Ha végeztünk a vizsgálódással, kint kukkantsunk be a B1-es ajtó mögé. A folyosó után a tágasabb helyen a második bunkerbe nézzünk be. Ha végeztünk a mentéssel, távozhatunk. A zárt kapu mellett balra folytassuk az utunkat. Fent szintén balra forduljunk, ahol hamarosan egy hullát és egy feneketlen szakadékot kell találnunk. A hullától vegyük el a Fuel Tank Card nevű kódkártyát és a két kötelet (Life Hook) – ez arra jó, ha esetleg leesnénk, ekkor ugyanis visszamászik emberünk, de csak kétszer, mert két kötelünk van! Induljunk visszafelé és másszunk a közelben található állványon fel a terminálhoz, ahol használjuk az új kódkártyánkat. Megnyílik egy újabb út a tetőre. Itt lőjük szét a valamelyik kéményt és menjünk vissza a terminálhoz, amit újfent vizsgáljunk meg. Egy kérdést kapunk melyre "Yes" legyen a válaszunk, de közben máris nyomjuk a jobbra irányt. A robbanás elől gyorsan szaladjunk fel a kéményekhez (soha ne nézzünk vissza!), ott pedig azonnal vegyük jobbra az irányt. A nagy robbanás és kisebb repülés után két kaput találunk. A jobb oldali zárva van, tehát válasszuk a B3-as ajtót, előtte mentsünk is. A hosszabb folyosó túloldalán találunk egy bazookát a kocsi tetején, ám túl magasan van, egyelőre. Ezért aztán nézzünk be, hátha találunk valami érdekeset az ajtón a lyuk mögött. Az erőműbe jutottunk, ahol vegyük a jobbra az irányt, ha minden igaz, akkor egy piros gombot kell találnunk, amit nyomjunk meg. A beszélgetés után vegyük balra az irányt az irányító panelhoz. A női hang tájékoztat minket, néhány különös értékről és egy titkos út is megnyílik előttünk a piros kapcsoló mögött. Lent három ajtót találunk. Az első mögött menteni lehet. Válasszuk a második szobát, ahol megtaláljuk a már lassan klasszikusnak számító kurblit (Crank). Hagyjuk el a helyet és nézzük meg, mi van az utolsó ajtó mögött. Két elektromos kábelt találunk, ezekkel térjünk vissza az irányítószobába. Itt két zárt ajtó található, az egyiket (méghozzá a nagyobbikat) ki lehet nyitni a kurblival. A folyosón vigyázzunk a mutáns Szent János bogarakkal. A "B" jelzésű ajtón belépve újabb folyosóra kerülünk sok-sok ajtóval. Lépjünk be a B5-ös ajtón és megtaláljuk a Stun Rod-ot, ami egy egész jó fegyver Eliot-nak – hasonlít egy lézerkardra, de ez elektromos. Ha ez megvan vegyük az irányt az "R" jelzéssel ellátott ajtóhoz. Az R7-es ajtó mögött találunk még egy elektromos kábelt, ezt vegyük fel. Irány az Y ajtó. Az Y4-es ajtó mögött találunk egy kódkártyát (Stock Room Key). Menjünk a G szekcióba és az imént felvett kártyát használva lépjünk be a Cable Warehouse-ba. Itt az egyik állványon egy elektromos álló kesztyűt találhatunk, nem beszélve a hulla mellett fekvő Bermuda Bank Card-ról. Menjünk a G1-es szobába és vegyük fel az újabb elektromos kábelt. Mindegyik szekcióba (G,Y,R,B) van egy szoba, ahol helyre kell állítani a kábeleket. Ezek a szobák a – és az azokban megvizsgálandó panelok – a következők: G3-2, Y1-3, R6-1, B4-3. Ha végeztünk sajnos az energiaellátás nem áll helyre. Menjünk vissza az Y szekcióba, ahol egy eddig zárt ajtót találhatunk (Administration Office), most már bemehetünk. Itt vegyük fel a kódkártyát (Condensor Room Key) és a töltényeket se hagyjuk el. Térjünk vissza az irányító szobába, ahol vizsgáljuk meg a panelok egyikét. Az információk után menjünk a lifthez és irány a második emelet, ahol szemben menthetünk és két Life Hook-ot is találhatunk. Kocogjunk a másik lifthez, közben vigyázzunk a bogarakra és arra is, hogy ne essünk le. Ezzel a lifttel felmehetünk a harmadikra. Sétáljunk szobáról szobára és közben gyilkoljuk. A mentőhelynél megtaláljuk az Omega Club Key-t. Menjünk tovább és az egyik szitakötő megölésével megkaphatjuk a Plant Area Card-ot. Ezzel kilehet nyitni a közelben az ajtót. Az újabb helyszínen a Condensor kártyával lehet a továbbjutást biztosítani. Bent sok kis bogár elszívja az energiát a bázistól. Intézzük el őket a shotgun-nal. Ha végeztünk, sétáljunk vissza az irányító szobába az első emeletre és az indítópanelt újra birizgáljuk meg, végre van energia! Most vissza kellene menni Jenine-hez, de még van néhány apróság, amit meg kell oldanunk, itt van például a bazooka. Mikor kilépünk a szobából, megtámad egy olyan szörny, amit már a Gataling Gun megszerzéséért le kellett győzni. A taktika ugyanaz ellene, mégis nehezebb lesz, mert kisebb a hely. Harc közben vegyük fel a földről a bazookát. Ha legyőztük a dögöt kapunk egy kulcsot (Car Key). Most már itt végeztünk, mehetünk vissza Janine-hez. Apropó az eddig zárt kapu (balra) nyitva lesz hisz az energia ellátás helyre állt.

GYŰJTÖGETÉS

Mikor visszaérünk Janine-hez, Nephilim néhány érdekes látomást küld. Beszéljünk Janine-nel, és vizsgáljuk meg a számítógépet. Most a laboratóriumba kéne menni, de előtte érdemes lenne néhány helyet meglátogatni. Például vissza kellene menni a bankba. Használjuk Eliot és a Kimra bankkártyát megint, a kódok ugyanazok, mint legutóbb, ám most Eliot kártyájára 2000, míg a Kimrára 3300 dollárt kapunk. Ezen felül a frissen felvett Yucatan kártyára (ha kódként beírjuk, hogy 1861) 5700, míg a Bermuda kártyára (a kód 1394) 6000 dollár jár. Húúú, de meggazdagodtunk! A bank után látogassunk el az Omega Klubba is. Sajnos nőket már nem találunk a sztriptízbárban, de kardot, lőszert és gyógyításokat igen. A kardot a függöny mögött lelhetjük meg. Ha már ilyen sok pénzünk van, látogassuk meg a Hello Market-et. Menjünk fel a másodikra, ahol immár elég sok pénzünk van, hogy belépjünk a lézerszenzorral lezárt szobába. Itt vásároljunk be mindenből – felhívnám a figyelmeteket a rakétavetőre. Ha feltápoltuk magunkat – nézzetek be a fegyverboltba is – menjünk vissza Janine-hez, ugyanis nem ártana megkeresni a laboratóriumot.

A LABORATÓRIUM

Folytatva a kalandot, vegyük az irányt a keleti blokkba (E jelzés van az ajtón). Forduljunk jobbra a kocsihoz, amibe be is szállhatunk, hisz nálunk van a kulcs. Előtte azonban még menjünk be az A3-as ajtón és meg se álljunk a zárt ajtóig, amit nyissunk ki. Ha megvan irány vissza a kocsihoz, ideje furikázni egyet. Érkezés után lépjünk be a nyitott ajtón a laboratóriumba. Menjünk be a szemközti ajtón, ám mivel még nem vagyunk sterilek, ezért nem léphetünk be a laborba. Hagyjuk el a helyet és forduljunk balra a kis folyosóról nyíló szobába. Itt találunk speciális ruhát, ami azonban nem megy fel Dogs-ra. Az egyik cucc zsebében egy kulcs lapul (Lounge Key). Ezzel a recepción látható utolsó ajtót is kilehet nyitni, nézzünk tehát itt is körül. Az egyik sarokban találunk egy mikulásruhát, ami pont ráillik Dogs-ra. Be is öltözik télapó-

nak, mivel nincs más választása. Amúgy elég viccesen néz ki. Van itt egy ajtó is, ami a fürdőbe vezet, menjünk tehát oda. Itt hőseink levetkőznek és megfürödnek – senki ne számítson "meleg" jelenetre, de azért az elgondolkoztató, hogy a készítők egy nagydarab, szőrős, szakálas négert osztottak be mellénk társul, nem pedig Jenine-t. Ennél a résznél szívesebben láttam volna a lányt mellettem. Visszatérve a lényegre a fürdő után menjünk a laborba, ahova végre beléphetünk. Itt először menjünk a lyukas hordókhoz. Ekkor egy nagydarab gusztustalanság támad meg minket, ha kinyírjuk megkapjuk az Observatorium Room Key-t. Az Experiment Room itt van közel, sétáljunk oda, ekkor Eliot rosszul lesz és elég furcsán fog kinézni. Meg kell találni az ellenszert, mivel a nagy takony megmérgezte és át fog változni. Lépjünk be az imént említett szobába és vegyük fel az oxigéntankot. A következő feladat megmenteni a nőt a másik szobában. Hagyjuk el a helyet és keressük meg azt a szobát, amire ez van írva: "Staff Only". Bent lila színű gáz árasztott el mindent, így csak a maszkkal vagyunk képesek megmaradni, ám a levegő fogy. Mivel minden ajtó zárva van, keressük meg a lépcsőt, ami lefelé vezet. Itt a folyosón a hullától vegyük el a kulcsot (Ventilation Room Key), és gyorsan lépjünk be a következő ajtón, hogy levegőhöz jussunk. Ezután – mivel itt még nem lehet semmit csinálni – szaladjunk vissza az emeletre egészen a bejárat mellett található ajtóig. Az újonnan szerzett kulcsunkkal bemehetünk ide. Egy kapcsolót találunk, amivel be lehet indítani a ventilátort, így a gáznak annyi. Vegyük jobbra az irányt (az eddig zárt ajtók kinyíltak) és a szemben lévő ajtón belépve mentsük meg a nőt, majd beszéljünk vele. Kocogjunk vissza az alsóbb szintre, akkor Eliot még jobban átváltozik. Irány előre a Sterilize Shower Room jelzéssel ellátott szobába. A sterilizáló nem működik, hagyjuk itt egyelőre a szobát. Van itt még kettő, válasszuk a Cylinder Room-ot. Toljuk a palackot a helyére, majd menjünk át a szomszédos szobába, ahol kapcsoljuk be a gépet. Most már mehetünk a sterilizálóba és onnan is tovább. A lépcsőnél forduljunk jobbra. A hosszú folyosó végén két ajtó található. A Valve Room-ba felesleges benézni, mert nincs kulcsunk a bent lévő géphez, ezért válasszuk a másik ajtót. Balra egy újabb ajtót találunk, itt menteni lehet. Keressük meg az Elevator jelzéssel ellátott ajtót, mivel bent van egy lift, álljunk be. Fel nem lehet menni Eliot átváltozása miatt. Próbáljuk meg elhagyni a szobát, mire Eliot újabb mutáción megy keresztül – szegény már elég rosszul néz ki! Emiatt a szobából sem léphetünk ki – a gép az idegen DNS miatt lezárt mindent. A hely egyik sarkában gőzölgő csöveket találunk. Erre Eliot képes fölmászni, mint a Pókember – valami jó is származik az új formánkból. Így másszunk addig, amíg ki nem jutunk. A megérkezési hely mellett találunk még csöveket, ezekre is másszunk rá és meg se álljunk a szobáig. Vigyázva a szörnyekre, vegyük fel a vért a fagyasztóból. Másszunk a ventilátor szobába – ahol a kapcsolóval elfújtuk a gázt, majd onnan sétáljunk előre egy kicsit és forduljunk jobbra az ajtóhoz. A szobában olvassuk ki a fagyott vért. Ezzel másszunk vissza az Elevator szobába (ahol nem működött a lift) és álljunk a lift be. A vér miatt a gép hibázik, és felmehetünk. Rögtön intézzük el a mutánst, majd menjünk az Experiment Room No. 4-be. Bent megtaláljuk Dr. Jacob-ot, aki már nem sokáig önmaga, hamarosan átváltozik és megtámad. Gyűrjük le és megkapjuk a széf kulcsát (Jacob's Safe Key). A széf az egyik sarokban van a szobában és úgy néz ki, mint egy mikrohullámú sütő. A páncélszekrényben találunk egy diszket (Jacob's Disk), és egy kulcsot (Dr. Jacob's Key). A diszket rögtön használhatjuk is a széf melletti számítógépnél. Elhagyhatjuk a szobát, ám Eliot-on újabb transzformáció megy végbe és csak 30 percünk marad, hogy a gyógyszert megtaláljuk neki, úgyhogy nagyon siessünk.

Vegyük az irányt a Valve Room-ba és indítsuk be a gépet. Ezután irány ki a folyosóra és ott forduljunk jobbra. Kint elárasztottuk vízzel a terepet. Ússzunk a csövekhez, ezzel a művelettel nyerhetünk még plusz 30 percet, így már több mint 50 van, tehát nyugodtabban ténykedhetünk. Térjünk vissza a második emeletre és menjünk be a nagy kék ajtón (Botanical Division). A jobb oldali ajtót ki lehet nyitni a Jacob-tól kapott kulccsal. Bent két zárt ajtót találunk, csak a harmadik van nyitva (Aquatic L.E. Room). Mielőtt bemennénk Janine jelentkezik, ám hősünk új külseje elijeszti. Az Aqua szobában kapcsoljuk be a kapcsolót és másszunk fel a közelben található létrán. Újabb úszkálós feladat jön! A medence alján van egy kulcs, amit fel kell venni. Tegyük meg, így hozzájutunk a Mine Key-hez. Térjünk vissza Jacob laboratóriumába és másszunk a csöveken át tovább. Érkezés után a rács előtti ajtóval ismerős helyre juthatnunk, a rács mögöttivel pedig a harmadik szintre. Vigyázva menjünk át a túloldalra, amíg egy nagyobb kőhöz nem jutunk. Ide a közelben található csöveken keresztül juthatunk. Itt lesz egy fegyver Eliotnak. Kocogjunk fel a lépcsőkön és fent nyissuk ki a két zárt ajtót, ez később megkönnyítheti a dolgunkat. Ha ezzel megvagyunk irány vissza a harmadik szint, ahol a csöveken másszunk vissza a kiindulási pontra. A szoba végében van egy ajtó, ezt célozzuk meg – előtte Janine jelentkezik. Itt újabb főellenséggel találkozunk egy adag barna takonnyal. Lőjük a Plazma Gun-nal, mert az remekül működik ellene, vagy adjunk neki Dogs Rail Gun-jával. Ha legyőzzük megkapjuk a Medical Lab Key-t. Ezzel siessünk a lifttel a második szintre és nyissuk ki a Medical szobát. Itt a terminállal visszaváltoztathatjuk Eliot-ot. Keressük meg az Experiment Room No. 5-öt. Intézzük el a szörnyeket és vegyük el a németjuhásztól a kódkártyát (Clone Room Key). A Clone Room-ot az első emeleten találjuk (1F), egyébként az ajtó mellé oda lesz írva, tehát nem nehéz meglelni. Bent találunk egy ajtót, amit nyissunk ki és lépjünk be. Itt egy befagyott szörnyet találunk, pont olyat, amit a látomásokban. Miután Eliot és Dogs ezt megvizsgálta baktassunk fel a lépcsőn és kutassuk át a halott szörnyet. Lesz nála egy diszk (Gigadent Disk) és egy kódkártya (Dr. Kimra's ID). Ez utóbbival kinyithatjuk a közelben található ajtót.

A KÉK FÉNY NYOMÁBAN

A tágas térben két ajtót találunk. Válasszuk a szemben lévőt, úgyis csak az van nyitva – a Kimra Tower még nem. Induljunk egyre lejjebb és lejjebb (itt csapódott be 65 millió évvel ezelőtt és most is a meteor), vigyázva a bogarakra, szörnyekre és robotokra. A végén egy kisebb szobába jutunk, ahol vizsgáljuk meg a terminált. Itt érdekes dolgokat tudunk meg, ám a számítógép – mint a valós életben a PC-k – rendszerhibás lesz. Találunk a falon egy kisebb nyílást, ezt nézzük meg közelebbről. A beszélgetés után hagyjuk el a szobát, mivel vissza kell menni Jenine-hez. Visszafelé átöltözünk, és egy robbanás is történik. A kocsit nem lehet használni ezért vágjunk neki gyalog a folyosónak. Kicsit nehezebb lesz a visszajutás. Vigyázzunk le ne essünk, egyébként a csöveken kell sétálni – csak szép lassan! Visszatérve Janine-hez kiderül néhány dolog. A meteor, ami elpusztította a dinoszauruszokat 65 millió éve egy tojást hozott, ezen a tojáson fekszik a Dinó sziget. 2000-ben, a tojásban lévő szörny elkezdett fejlődni és várhatóan nemsokára kikel. A megoldás az elpusztítására, ha Nephilim meteorját eljuttatjuk a tojásra. A tájékoztató után kapunk Janine-től egy kódkártyát (Janine's ID Card).

A HOTEL ÉS KÖRNYÉKE

Kocogjunk vissza Lab Town-ig, de ne a Hello Market-hez, hanem balra az eddig zárt kapuhoz menjünk. Ezt ki lehet nyitni Janine kártyájával. Szaladjunk a mozi, illetve a szálloda elé, de vigyázzunk a megvadult bikával. A narancssárga automatából vegyünk egy belépőt a moziba. A jegyet a terminálban használva beléphetünk. Itt jobbra bemehetünk a hotelba, ahol keressük meg a mentőhelyet (a szoba felett a KISS felirat van szokás szerint). Visszamehetünk a moziba, aztán be az IN jelzésű szobába. Két ajtó áll előttünk. A bal oldalit hagyjuk, inkább a felsőn menjünk be, de csak óvatosan, mert egy főellenség vár ránk. A dinoszaurusz-szerű lényt lőjük bazookával. Ha megdöglik elejti a Stairway Switch Key-t. Itt van egy kapcsoló is, ezt nyomjuk be, mire kinyílik egy titkos lejárat mögöttünk. Lent vegyük el a hulla cuccait és a létrán kapaszkodjunk fel. Némi mászás után az első emeltre jutunk. A szűk folyosón a nagy ajtó nem nyílik, ám a kisebb igen. Újabb folyosó, újabb kódkártyás ajtó (ez sem nyílik), és persze egy újabb nyitott, amin haladjunk tovább, amíg nem találunk három ajtót. Válasszuk a szemben lévőt, ahol használjuk Janine kártyáját. Sajnos, mivel a társai (Nick és John) megakarták viccelni Janine-t a kártya nem működik. Mennünk kell a partira! Vissza kell kocogni majdnem a létráig, az első zárt ajtóhoz, amit nyissunk ki Janine kártyájával. A bal sarokból (a sárga bokorban van, a tetejére kell mászni) szedjük fel Nick kártyáját. Távozzunk a kandallóval szemben lévő ajtón. Először nézzünk be a konyhára (Kitchen), ahol is meglelhetjük John kártyáját is. John szobája a kinti folyosóról nyílik, nézzünk be ide. Vegyük fel a kulcsot (Living Room Key) és távozzunk. Meg kell találni Nick lakhelyét. Ehhez menjünk vissza kandallós szobába, majd ki folyosóra. Forduljunk jobbra és az első zárt ajtót nyissuk ki Nick kártyájával, mivel ez a szobája. Vegyük fel a földről a Party Memo-t és az ágyról a vízpisztolyt. Sétáljunk vissza balkonra (ahol Janine szobája is nyílt) és forduljunk balra, irány be az ajtón. A Living Room Key-jel kinyithatjuk az ajtót, bent a kádnál töltsük meg a vízpisztolyt és oltsuk el a kandallóban a tüzet. A kandallóban most már felmászhatunk. Kanyarodjunk jobbra és másszunk le az újabb kéménybe le Janine szobájába, a szobában kiderül, hogy Dogs Jenine apja. Ezután vegyük fel a Sniper Rifle-t. Ezzel nincs más dolgunk, mint visszavinni Jenine-nek – a szürke ajtón távozzunk az a rövidebb út.

A VÉGKIFEJLET

Érkezés után Janine és Dogs egymásra találnak. Miután újra Eliot-ot irányítjuk, beszéljünk velük, Janine ismerteti a terveket. Vissza kell menni a Wave toronyba. Hagyjuk el a szobát az S kapun és menjünk be a szemközt látható, most már nyitott kapun. A szobában a vízi járgányba csak ketten férnek, így Janine és Dogs megy. Nekünk úsznunk kell, egyébként sokkal könnyebb és egyszerűbb, ha a szélén az alagútnak végigfutunk. Janine és Dogs megérkezett, ám csapdába esett. Kint mentsünk, majd folytassuk a kalandozást. Kezdjünk el felfelé mászni a toronyra – előtte vegyünk Life Hook-okat. A tetején menthetünk és beindíthatjuk a liftet. Másszunk egy kicsit lentebb, így megtaláljuk Janine-t és Dogs-ot. Egy nagyon nehéz rész jön, meg kell védeni Janine-t 3 perc 40 másodpercig. Ha meghal Janine vége a játéknak. Amennyiben sikerül feltartóztatni a szörnyeket – használjátok Dogs-ot és a Gutaling Gun-t. Készüljetek, mert (kisebb bejátszás után) jön a végső főellenség! Egyébként szégyenletes dolognak tartom, hogy nem lehet most menteni, mert ezt a részt, ha meghalunk a főellenséggel szemben, újra kell csinálni. Mivel a játékban a gyógyítás sz*** sem ér – mindig megsérül az emberem, sőt meg is hal, miközben eszik – ezért igyekezzetek minél kevesebb találatot bekapni. Adjatok neki, ami a csövön kifér. Használjatok rakétavetőt – ha van – és bazookát. Óriási szerencsével meg lehet ölni, ám mivel gyógyítani szinte lehetetlen ebben hulladék játékban (kicsit feldegesített a vége) ezért tényleg sok szerencse kell. Ha elfogy az energiájának a fele lebénul, és még több tüzet fog fújni.

MEGNYERÉS UTÁNI BONUSZOK

Ha végigvisszük a programot, kapunk egy mentett állást és ha jó időt értünk el jutalmakat kapunk.

Sugárfegyver: Kétszer teljesítsétek a játékot.

Mad Mode: Vigyük végig háromszor a programot. A negyedik kezdésnél egy csomó gyógyításunk van, és az összes fegyver.

Összes fegyver: Öt óra alatt nyomjuk le a játékot.

Ha végigvisszük Hard fokozaton, akkor egy meglepetésben lesz részünk újrakezdésnél!

És végül egy megjegyzés: a Tomb Raider 3 óta ez volt az első játék, aminél majdnem agyvérzést kaptam – gondolok itt a használhatatlan gyógyításokra!

Veres Miki

Az előrehozott lapzárta miatt szinte amint befejeztük az előző újságot, már kezdhettük is készíteni a következőt, hogy a leadás napjára mindennel készen legyünk. Szépen meg is írtam a másik három cikket, aztán elkezdtem várni erre a játékra, de csak nem akaródzott neki megérkezni. Aztán egyik hétfő reggel telefonált a Martin, hogy mehetek érte, mert megjött a játék. Délután be is ugrottam érte, és közölte velem a Martin, hogy legkésőbb péntek reggelre kell a cikk, mert délután már megy az újság a nyomdába. Na mondom, hazamegyek aztán majd nyomom éjjel-nappal, hogy kész legyek mind a három CD-vel. Csakhogy az a gennyes PC-m még hétfő este megszívatott, ezért aztán a kedd nagy részét egy szervizben töltöttem el, úgyhogy mindent összevetve kb. két napom volt arra, hogy a játékot végigvigyem, és még a cikket is megírjam. Ezért elöljáróban mindenkitől bocsi de csak az első két CD végigjátszásával sikerült olyan szinten végeznem, hogy az éppen nyomdaképes legyen, a harmadik CD-t sajnos nem sikerült befejeznem. Majd egy hónap múlva visszatérünk rá és még sok más egyébre is, ami a mostani leírásból kimaradt. Ja és még valami! Itt az újság hasábjain keresztül is szeretnék köszönetet mondani a barátnőmnek, aki a teszteléssel töltött két nap alatt olyan körülményeket teremtett, hogy csak a játékkal kellett foglalkoznom.

JÁTÉK VAGY VALÓSÁG?

Kétségkívül a Shenmue az eddigi létező legjobb, legszebb és a legkomplexebben kidolgozott játék Dreamcast-en, de talán más platformon sem találhatunk olyan játékot, ami felveszi vele a versenyt (talán csak a Nintendo 64-es Zelda). Ez a két nap nagyon kevés volt arra, hogy igazán elmélyüljek a játék világában, arra azonban elég volt, hogy megállapítsam, amit a játék készítői produkáltak az emberfeletti és elképesztő! Képzeljetek el egy várost, amiben pezseg az élet. Reggel felkel a nap, megindulnak az emberek a munkába, kinyitnak az első élelmiszerboltok, megindul a nyüzsgés, tíz óra után kinyitja kapuit a többi üzlet is (fodrászatok, játékterem, régiségkereskedés, virágbolt, éttermek, ruházati kiskereskedések), a járókelők mennek a dolgukra, megmegállnak a kirakatoknál, nézelődnek, alkudoznak, élik a mindennapi életüket, a boltosok sepregetnek, vagy épp megpróbálják rásózni valakire a portékájukat. Pizzafutárok, és postások szlalomoznak a tömegben robogóikon, ha elered az eső, az emberek kinyitják az ernyőiket. Akárhova bemehetsz és láthatod amint odabent is zajlik az élet, az étteremben ebédelnek, az üzletekben nézelődnek az emberek. Te magad is vásárolhatsz az üzletekben, használhatod az utcákon lévő ital- és nyerő-automatákat, vagy akár egy nyilvános fülkéből felhívhatod a tudakozót vagy az időjárás előrejelzést. Ha pénzed és kedved van, bemehetsz a játékterembe is, ahol valódi régi Sega automatákkal nyomulhatsz, mint például a Space Harrier. Késő délután kinyitnak a bárok, lemegy a nap és bezárnak az üzletek, felkapcsolják a közvilágítást. A város nyugovóra tér, csak néhány részeg lakos próbál meg dülöngélve hazakecmeregni, és csendet is csak a karaoke bárból kihallatszó macskanyávogás töri meg. Most képzeld el, hogy a városban az összes járókelővel és lakossal beszélhetsz, persze közülük sokan csak odavetik, hogy most épp nem érnek rá, sietnek valahova, vagy nem állnak szóba idegenekkel. Esetleg vérmérsékletüktől függően leugatnak. Azonban még így is az emberek nagy részével beszélgethetsz a mindennapi dolgaikról, vagy kérdezgetheted őket különböző témákról. Ami viszont megdöbbentő, hogy az összes ember, akit megszólítasz elmond néhány mondatot, és ráadásul mindenkinek saját hangja és modora van! Most képzeld el, hogy mindezt olyan gyönyörű, részletesen kidolgozott 3D-s környezetben teheted meg, amilyet idáig maximum csak prerenderelt videókban láthattál. Minden járókelő a végletekig ki van dolgozva, jár a szájuk beszéd közben, pislognak, szinte szebben mozognak, mint az emberek, akikről a mozgásaikat modellezték. Az utcák is úgy nézek ki, mint a való életben, semmit nem spóroltak le, a borbélynál még az is ki van írva, hogy mennyibe kerülnek a különböző hajvágások. Szóval ilyen játék ez a Shenmue, elmesélni, pontos képet alkotni róla igazán nem lehet, látni kell, és játszani vele.

BIG IN JAPAN

A történet egy Yokosuka nevezetű japán városban játszódik, itt éli apjával Ryo Hazuki középiskolai tanuló, teljesen átlagos életét. Egy téli napon azonban minden megváltozik, az iskolából hazaérve szemtanúja lesz, amint megölik az apját, és ő is csak épphogy élve megússza az incidenst. Ryonak innentől kezdve csak egy cél lebeg a szeme előtt: kideríteni ki volt az apja gyilkosa, és bosszút állni rajta. Tehát a mi feladatunk lesz, hogy beszéljünk a lakosokkal, információkat gyűjtsünk, nyomokat keressünk, amik talán közelebb visznek minket a végső leszámoláshoz. A főmenüben a játékmódok között igazából nincs érdemi eltérés. Mindössze a kamera helyzetében, és a párbeszédek feliratozásában van különbség.



AZ IRÁNYÍTÁS

A különböző helyzetekben más és más irányítás van érvényben. Van az alap, amikor ugye mászkálunk, beszélgetünk, keresgélünk, ez a FREE QUEST mód, a játék nagy része ebben zajlik. Haladni vagy a D-pad Fel-lel vagy a L-el lehet, az L egyébként egyben a futás is. Hátrálni nem tudunk, ha a kereszten Le-t nyomsz, Ryo 180 fokos fordulatot csinál. Az A az akciógomb, beszélgetni, ajtót nyitni ezzel tudsz, de úgyis mindig megjelenik a szimbóluma, ha ezt kell nyomnod. A B a visszalépés gombja, de ezzel tudsz nagyon sok párbeszédet is elnyomni. Az X-szel a noteszedet tudod elővenni. Nézelődni az analóg karral lehet, belső nézetre váltani az R-rel. Ha valamilyen helyiségben vagy és egy berendezési tárgyat akarsz megvizsgálni, esetleg kinyitni először nyomj egy R-t, ezzel belépsz a vizsgálódás módba, a kereszttel váltogathatsz a szemrevételezni kívánt tárgyak között, az A-val tudod felvenni őket, a B-vel letenni. Abban az esetben, ha egy tárgyat, ami nálad van, lehet valahol használni, megjelenik az Y gomb jele a képernyőn, ilyenkor megnyomod, majd ki kell választani, hogy melyik cuccot akarod használni. Egyébként alapban az Y-nal az invertory-ba tudsz belépni. Itt a nálad lévő cuccokat tudod megvizsgálni, az óránál az időt tudod megnézni, a mini-magnóval pedig a kazettákat lehet meghallgatni. A tárgyak alatti sorban van egy rakat szimbólum, ezek a következők: DC memóriakártya (úgy tudsz kilépni a játékból, hogy amíg nem kapcsoltad ki a gépet, onnan folytathasd, ahol abbahagytad), DC joy (a játék paramétereit állíthatod, hangok irányítás stb.), Pergamen (a már megtanult ütések rúgások fogások listája, azt is megnézheted, hogy melyik milyen szintre van már felfejlesztve.). Notesz (a játék legfontosabb cucca, ugyanis Ryo minden történést bejegyez ide, majd még visszatérek rá), CL (a különböző megnyert cuccokat lehet itt megnézni.), magnókazetta (egyértelmű), SEGA érme (hány játéktermi tokenünk van még), és végül van a naptár. Szóval, mint mondottam a notesz nagyon fontos, azon kívül, hogy a telefonszámok is benne vannak, Ryo mindig mindent lejegyzetel, és sokszor ezek sorok segítenek a továbbjutásba. Állítólag ha jó sorrendben beszélsz, haladsz a játékban meg lehet azt is csinálni, hogy egy lap se maradjon üresen. A másik nagyon fontos dolog, hogy a játékban egyfolytában múlik az idő. Ryo minden reggel fél kilenckor kel, a boltok is a nyitvatartási idő szerint üzemelnek, este hétkor megy le a nap, és Ryo-nak 11-re minden-

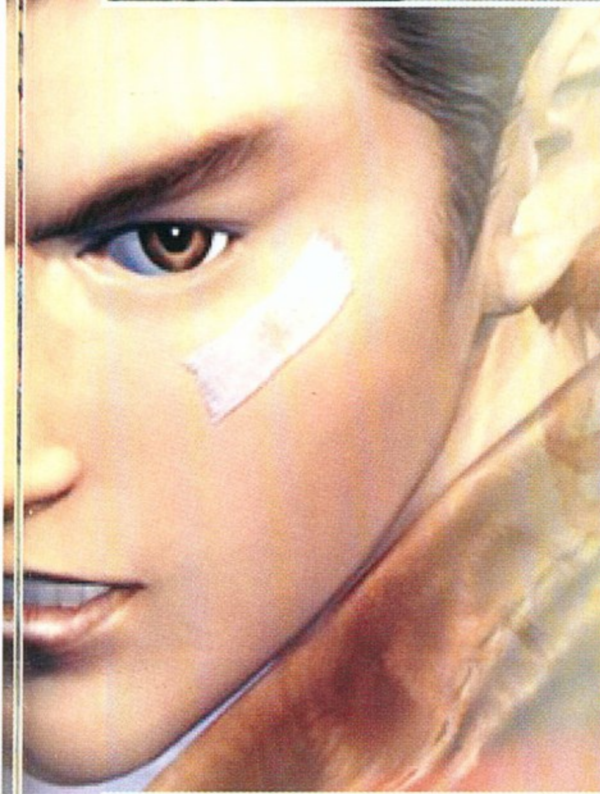


képp haza kell érnie, tehát eszerint kalkuláljuk be a napi teendőinket. Egyébként aludni este nyolc után lehet Ryo szobájában (és menteni is itt lehet).

Az egy másik dolog, ha mondjuk, délelőtt van, és este hétkor van találkozónk, bizony semmivel sem lehet felgyorsítani az idő múlását, ilyenkor el kell valamivel ütni az időt. Ezt akár vehetitek szó szerint is, mert az egyik leghasznosabb időtöltés az, ha elmész valamelyik parkba vagy parkolóba és tökéletesíted a harci technikádat, azaz gyakorolsz. Erre főként azért van szükség, mert lesznek a játékban olyan helyzetek, amikor valóban harcolni kell



az ellenfelekkel, mint egy verekedős játékban (ezt hívják FREE BATTLE módnak, és ilyenkor is megváltozik a gombkiosztás), és azáltal, hogy tréningezel a különböző mozgásaid egyre magasabb fokra fejlődnek (ezeket a mozgásokat tudod megnézni a pergamenben). A játék során lehet új ütéseket, rúgásokat is tanulni bizonyos emberektől, vagy magadtól úgy, hogy megszerezd az adott mozgás leírását, és elolvasod. A játék során rengeteg mesterien megrendezett közjátéknak leszel a tanúja, és néha te magadnak kell ezeket alakítanod, úgy hogy gyorsan lenyomod azt a gombot, aminek megjelenik a szimbóluma a képernyőn. Persze nem kel elkeseredni, ha elsőre nem sikerülne, a végtelenségig próbálkozhatsz, jobban mondva addig, amíg egyszer össze nem jön a dolog. Az egyik legjobb dolog a programban, hogy rengeteg féleképpen alakíthatod a történetet, mert bár van egy alap útvonal, amit a továbbjutás érdekében követned kell, de hogy azt hogy éred el, csak rajtad múlik. Vagy azon, hogy kivel beszéltél, milyen bejegyzések vannak a noteszben, miden apró feladat megoldásához nagyon sok alternatíva van, és ezek néha annyira kézenfekvőek, hogy az ember nem is gondol rá (pl. hogy felhívja a tudakozót). Csak azt tudom tanácsolni, hogy mindig beszélj mindenkivel, néha bejönnek extra küldetések is, amik aztán a későbbiekben bírnak majd jelentőséggel, vagy csak egy plusz animációt láthatsz. Ha meg épp ráérsz, járkálj össze-vissza, néha nagyon jópofa dolgoknak lehetsz a szemtanúja, mint például a karaoke bárban.

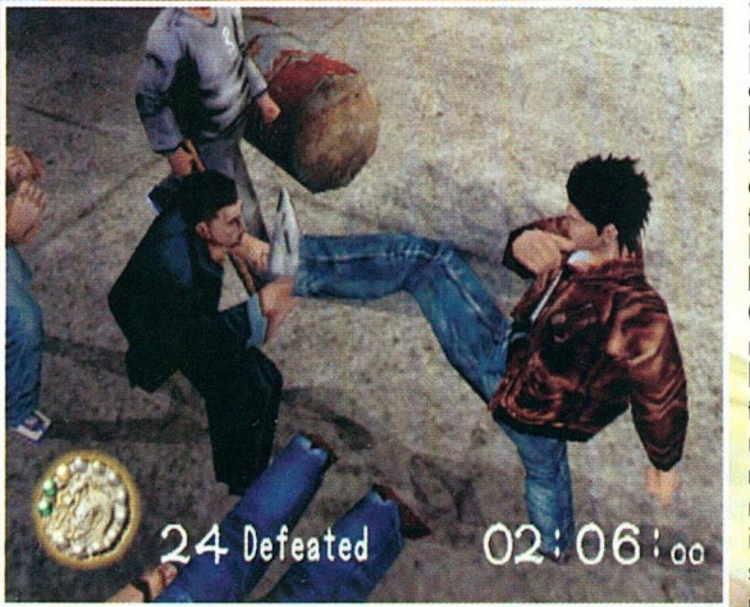


PASSPORT CD

A játékhoz adnak egy kiegészítő információs (Passport) CD-t is. Itt különböző szereplők próbálnak meg felvilágosítást adni a játék bizonyos részeiről úgy, mint: harci rendszer, pénz, idő múlása stb. Ezen kívül, ha van már a memóriakártyánkon Shenmue mentés, a program felismeri, és a behozott átvezető jeleneteket, illetve zenei track-eket is a Passport CD segítségével lehet újra lejátszani. Akinek lehetősége van rá, még a Net-re is felkapcsolódhat vele.

ÉRTÉKELÉS

Túlzottan most nincs nehéz dolgom, mert már az elején elmondtam, hogy ez a létező legjobb Dreamcast játék, mind látványban, hangulatban és kidolgozottságban. Az egyetlen hibát a grafikában találtam, mégpedig azt, hogy a járókelők sokszor az orrunk előtt a semmiből tűnnek elő, bár szerintem, ez csak azért van, mert a biztonsági másolatomról kicsit nehezebben tölti be őket a gép. Eredeti CD-nél ez valószínű nem fordul elő. Egyébként hihetetlenül fantasztikus az atmoszféra, kíváncsian várom, mi fogja ezt túlszárnyalni. Viszont az is igaz, aki egy kicsit sem konyít az angol nyelvhez, az könnyen elakadhat, és nem tudja kellőképpen élvezni ahogy lépésről-lépésre nyomozgatunk, és próbálunk a kevéske információ alapján továbbjutni (ők olvassák el a leírást). Azok sem fogják sokra értékelni a játékot, akik az akciódús stuffokat komálják, mert abban itt nem lesz sok részük, mivel alapjában véve ez egy kalandjáték, amiben rengeteg mindent megtehetünk.





Viszont mégis azt mondom, hogy minden DC tulajdonos szerezze be, mert ezt látnotok kell, igazi játéktörténelmi mérföldkőnek számít ez a program.

1 CD

Yokosuka
1986 november 29, szombat du. 4 óra

Ryo hazaérése után szemtanúja lesz amint egy titokzatos, tetovált, sebhelyes arcú férfi, név szerint Lan Di, aki mestere egy ismeretlen halálos harcművészetnek, megöli az apját, és magával viszi a rejtélyes Sárkány Tükröt. Még mielőtt nekikezdenél a játéknak, elmondanám, hogy a leírás csak egy lehetséges útvonal a sok közül, elég, ha csak egyszer is másképp döntesz, és egész másképp alakulhatnak bizonyos események.

4 nappal később
1986 december 03, szerda reggel 8 óra 30perc

Egy levél jön Hazuki mesternek, amit Ineszan gondosan eltesz. Eközben Ryo-t rémálmok gyötrik melyben újra és újra látja apja gyilkosát, és az apja halálát. Ebredés után nézd át a noteszedben a telefonszámokat, és a bejegyzéseket. Vizsgáld át Ryo szobáját. Az asztalon lesz a mini-magnó (Casette Player), a felső fiókban egy kazi (Shenmue), a középsőben egy fénykép (Photo for Friends), a legalsóban pedig megint egy kazetta (Sha Hua). Ezen kívül semmi érdekes nincs a szobában, úgyhogy menj ki, a folyosón rögtön össze is futsz Ine-szan-nal. Rendes a nyanya meg is dob 500 Yennel. Ezen túl minden reggel egy ekkora boríték fog rád vigyorogni a bejárat melletti cipőszekrényről. Nézzünk egy kicsit körül a házban! Fuku-szan szobájában (a falon egy hatalmas Virtua Fighter poszter virít) az asztalon, a könyvek tetején van egy papír (Shadow Reaper), vedd fel és olvasd el, egy speciális mozdulat leírása. A nappaliban, az egyik fiókban van két elem (C Size Batteries), a TV alatt pedig egy Sega Saturn (értitek, már '86-ban létezett a gép japánban!), a konyhában vizsgáld meg az asztalra kikészített reggelit, mire elindul egy visszaemlékezés. A folyosó végén az apád szobájában az asztalon egy levél van, az egyik fiókban pedig egy kulcs (Mysterious Key), menj ki a másik ajtón és nézz bele a kosárban, egy újabb speckó mozgás leírása van benne. Az oltáros szobában egy doboz gyufa van (Box of Matches), és imádkozhatsz is, ha akarsz, kifelé menet a telefon alatti szekrényből ne felejtsd el kivenni az elemlámpát (Flashlight), a ház nagyjából ennyi. (Még csak annyit, hogy a későbbiekben, a konyhában, a frigóban mindig találsz majd tejet.) Irány a ház melletti Dojo (a bejárattól balra, a kert végében, ahol a fatert kinyírták), ahol Fuku-szannal kellene találkoznod. A közjáték után vizsgáld meg a fal melletti fadobozt, és használd a kulcsot. Egy katana volt benne, ezt majd később kell használod, ha kint a kertben a kiszáradt fához mész egy újabb visszaemlékezésben lesz részed. Beszélj Fuku-szan-nal, majd menj ki a kertkapun, most Yamanose-ben vagy a város felső részében. Csodálkozd ki magadat, majd menj el az utca végébe. (Ha reggel van, nyomkodd az A-t, hogy elkapd a labdát.) Egy kislánnyal találkozol (Megumi), aki egy kóbor kiscicával játszik, etesd meg, de a hallal! Megumi azt tanácsolja, hogy ha a fekete ruhás emberekre vagy kívánesi Yamagishi-szan-nal kellene beszélned. (Egyébként a későbbiekben, ha erre jársz, mindig megetetheted a maccsot hallal és tejjel.) Menj a város alsó részébe: Sakuragauka-ba. Többek közt itt található Abe boltja is. Minden boltban vásárlás után lehet egy sorsjegyet húzni, és különböző dolgokat lehet nyerni (általában a Sega játékok főhőseinek miniatürizált makettjeit, de

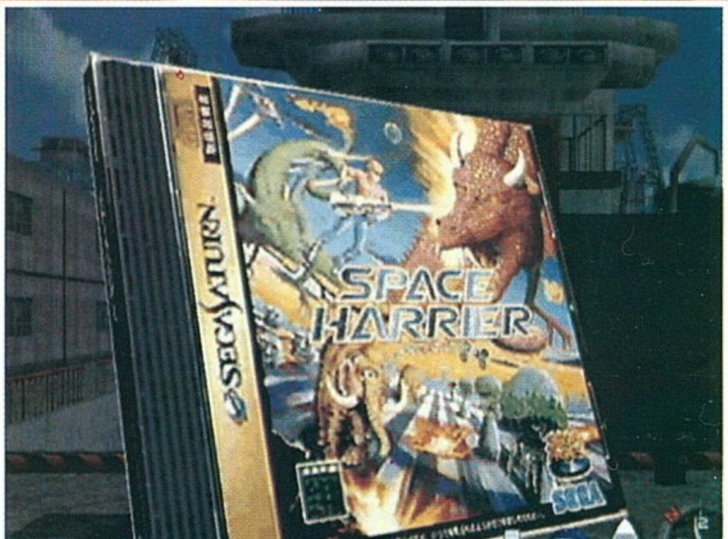


vannak értékesebb nyeremények is), hogy az adott boltban épp mit, azt mindig egy fali plakáton tudod elolvasni. Az üzlet előtt van egy csomó automata is ezek mind használhatóak, az ezekben megnyert tárgyakat szintén a Collection menüpont alatt találhatóak. Éjszaka a parkban találkozhatsz a "barátnőddel" Nozomi Harasaki-val. Nappal megszólít egy öreg hölgy, aki Yamamoto házát keresi, vidd el a parkba, majd keresd meg a házat (a parkkal szemben van), és vezesd oda az öregasszonyt. Ez a mellékküldetés a későbbiekben még jól fog jönni. Kezd el körbekérdezgetni a lakosokat. Sumiya-szan például sokat segít, de az igazi továbbjutáshoz Yamagishi-szan-nal kell beszélned, ő épp az egyik udvarban a növényeivel bíbelődik. Megtudod tőle, hogy a gyilkosság napján látott egy fekete kocsit, ami a város üzleti negyed részébe Dobuita-ba hajtott őrült módjára. Ez a városnegyed már valamivel nagyobb, mint az előző kettő. Itt van az egyik kedvenc helyem is: a játékterem! Itt régi Sega automatákkal, és más játékgépekkel múlathatod az időt. Rengeteg üzlet, bolt, bár ta-

lálható itt, nem árt, ha alaposan átvizsgálod a térképet, mielőtt elindulnál valamerre. És mindig figyelj a nyitvatartási időkre is! Beszélj a farmer bolt eladójával (vagy a Funny Bear Burger kiszolgálójával), aki elmondja, hogy Nozomi látott valamit aznap, keresd is meg, a virágbolt előtt álldogál (mivelhogy itt dolgozik). Ő azt mondja, hogy Tom a hot-dog árus többet tudna segíteni. Előtte azonban vásárolhatsz a Bunkado régiségboltban, hat különböző speciális mozgásnak a leírását is megtalálod itt. Vagy van itt egy közért is, ahol egy csomó magnókazetta közül válogathatsz (Tomato Convenience Store). Arra is készülj fel, hogy néhány barátságtalan lakos beléd fog kötni. Tom az a rasztafari nigger, aki mindig a kocsija mellett táncol. Megtudod tőle, hogy állítólag kínai emberek ültek a kocsiban, de ha a kínai emberekről akarsz valamit megtudni, akkor beszélj inkább kínaiakkal. Kezdésnek mondjuk, menj be a szemben lévő utazási irodába. Beszélj bent a pasival, aki végül is semmit nem tud, de azt javasolja, hogy keress egy kínai éttermet, hátha az ott dolgozók többet tudnak segíteni. Beszélgethetsz még a boltosokkal, de mindenki az Ajiichi kínai éttermet fogja ajánlani. Az étteremben beszélj a séffel Tao-szan-nal. Ő három kiindulási pontot ad. Elsőként rohanj el a játékteremmel szemben lévő fodrászüzletbe (Meada Barbershop, útközben menj be a parkba, Yamagishi-szan-tól egy új mozdulatot tanulhatsz meg), beszélj Meadaval, aki a város másik borbélyához küld. A térképen Barber Liu-ként van feltüntetve az üzlet, dumálj a fodrásszal, aki nem ismeri Lan Di-t, de talán a nyolcvan éves apja segíthet, az öreg általában a parkban sétál. Egyébként a másik két lehetőség vakvágány (mármint a Ramen Manpupuken Bár, és az öreg ruhaárus Itoi-szan). A parkban a padon ül az öreg Liu-szan. Az öreg elmondja, hogy a fickók, aki megölték a Ryo apját, valószínű a kínai maffia emberei lehettek. De mit keresnek ők itt japánban? Liu-szan azt javasolja, beszéljek néhány matrózzal, hátha tudnak adni valamilyen támpontot. Diskurálj a hot-dog árus Tom-mal, aki szerint a matrózok csak éjjel tartózkodnak a városban, és akkor is leginkább csak a bárokban múlatják az időt, egy kis össznépi italozással. Igen ám, csak hogy a bárok általában csak este 7-kor nyitnak, úgyhogy kénytelen vagy ezt az időpontot kivárni. Ha nagyon korán van még, nézz be a játékterembe, esetleg vásárolgass. Az egyetlen italozó ami ötkor nyit, az a Yokosuka bár, odabent beszélj a csapossal, aki elmondja, hogy ide ugyan nem járnak tengerészek, viszont két mulató nevét is megadja, ahol biztos, hogy összefuthatsz pár tengeri medvével. (Legalább ittál egy kólát.) Kezdd mondjuk az MJQ Jazz Bárral, ami egy kicsit előrébb van a Yokosuka bártól. Odabent két faszi épp biliárdozik. Játszhatsz velük, ha akarsz, bár engem mindig megszívattak, és folyton 1000 Yen-em bánta. Ráadásul, ha vesztesz, semmit nem hajlandóak elárulni. Most keresd meg a motorboltot, vele majdnem szemben van egy lépcső, menj le. A sikátorban rögtön beléd köt két részeg arc, nyomd le őket, majd menj be a Heart Beats bárba. Verd össze a vendégeket, mire a csapos elárulja, hogy egy tetovált karú férfi, név szerint Charlie tud nekünk segíteni. Beszélj a középkorú férfivel, aki a motorbolt előtt épp a járgányát bütyköli. Ha elsőre nem tud segíteni, menj mondjuk be az étterembe, majd gyere vissza és beszélj vele kétszer. A férfi közli, hogy talán Tsuruoka-szan ismeri Charlie. Tsuruoka-szan-nak dzseki boltja van, ami reggel tízkor nyit, úgyhogy akár haza is mehetsz aludni. Otthon Ine-szan fogad, aki nagyon aggódott miattad, innentől kezdve Ryo automatikusan 11 óra után haza fog menni, mert olyan kis szófogadó fiú. Reggel az első utad tehát Dobuita-ba vezessen. Menet közben a Sakuragauka Parkban mentsd meg Nozomi-t a két bunkótól. Ez az első igazi harcod a játékban, ha végeztél velük, menj tovább. Dobuita-ban az ital-automatánál összefutsz az egyik kuktával a kínai étteremből, vegyél neki egy narancsos üdítőt, hadd örüljön. Várj, amíg délután két óra lesz, és beszélj a csávóval, aki a Water Dragon 2 farmer bolt előtt álldogál. Ha az időd engedi, akár a jósdába is bemehetsz, és jósoltathatsz magadnak. Miután beszéltél az eladóval, a tőle jobbra lévő ajtón (egy kamera van felette) menj be, és menj fel az emeletre. Be az ajtón, és beszélj mind a négy maffiózóval. (Egyébként a zöldséges is azt tanácsolja, hogy nézz körül a Nagai vállalatnál, hátha Charlie egy jakuza.) Most rohanj el egészen a Jupitor dzseki bolthoz és beszélj kétszer az eladóval. Megtudod tőle, hogy Charlie este hétkor jön majd erre. Várj hétig (ugye milyen lassan teli az idő?), sötétedés után így is, úgy is beléd köt majd egy rakat furkó, csak sétálgatnod kell – verd el őket. A legjobb, ha addig is gyakorolsz a parkolóban. A bunyó után Ryo kiszedi az egyik tagból, hogy a városban van egy tetkószalon, és az ottani csávó ismeri Charlie-t, csak azt nem tudja, hol a tetkós. Menj be a játékterembe és beszélj a két motoros fazonnal, válaszd a bal oldali opciót (Join), miután végeztél velük, menj a hot dog-os kocsihoz és beszélj a csajjal, aki elmondja, hogy a Yokosuka bár környékén van a szalon. Fuss oda, a bárral szemben van egy lépcső, menj fel az emeletre, lesz majd ott egy poszteres ajtó, azon menj be. A "szalonban" beszélj a tulajjal, hosszas huzavona árán, végül megegyeztek, hogy holnap visszajössz és összehoz Charlie-val. Menj haza aludni. Reggel először menj a Dojoba, ahol Fuku-szan épp gyakorol, és ha szerencsés vagy tanulhatsz egy új mozdulatot is. Most már mehetsz a tetkóshoz, csakhogy a faszi délután kettőkor nyit, addig rád bízom, mit csinálsz. A tetkósnál végre összefutsz Charlie-val, aki azt mondja, hogy találkozzatok holnap háromkor a játékteremnél. (Hogy miért nem lehet belőle most kiverni az infot?) Szóval menj haza és relaxálj, mára már nincs több dolgod. Reggel egy kicsit gyakorolnod kell a Dojo-ban Fuku-szannal, Ine-szan-tól pedig egy leveket kapsz, ami az apádnak jött még-



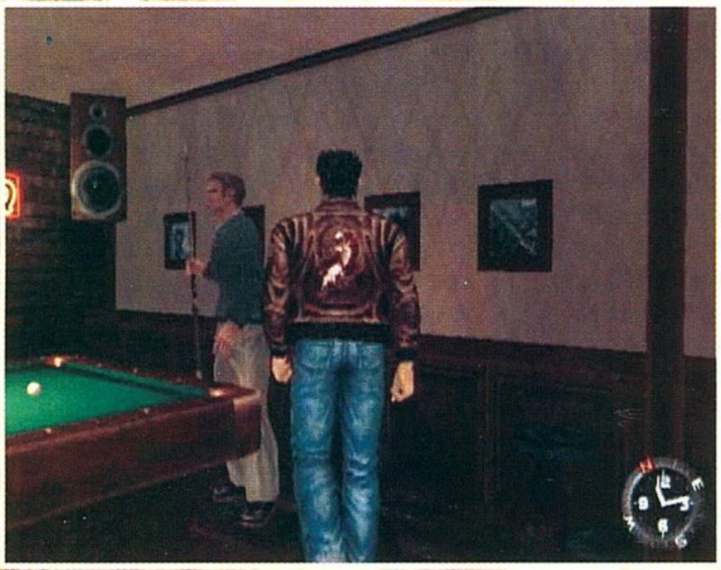
hozzá Kínából. Sajnos a levelet kínaiul írták, ezért keresni kellene valakit, aki lefordítja neked. Irány Doubita. Útközben összetűzésbe kerülsz Charlie embereivel, verd le őket, és a focilabdával rúgd fejen a vezérüket (nyomogasd az A-t), így a kissrác elárulja a nevét. Menj tovább Dobuita-ba. Beszélj Kurita-szan-nal, (a katonai cuccokat áruló boltban), menj tovább a játékterem felé, az előbb megmentett kissrác ott guggol a földön. Beszélj vele, kiderül, hogy kínai és a nagymamája biztosan tud segíteni (ha nem jön össze a dolog, menj a kínai étterembe és beszélj Tao-szan-nal). Most menj a Russya Chine Shop-ba, ahol az öregasszony készségesen segít neked, amiért megmentetted az unokáját. Lefordítja a levelet, amit a megölt Zhu Yuan Da írt apádnak, megad benne egy telefonszámot is, amin nagy baj esetén Chen mestert lehet elérni. Akkor telefonálj egyet. Vagy az otthonin, vagy a Sakuragauka-i nyilvános fülkéből, esetleg a Dobuita-i dohányboltban lévő telefonról. A szám: 0468-615647. A legjobb megoldás, ha a dohánybolt (Tobacco Shop) mellől telefonálsz. A jelszó a következő: Nine Dragons, Comrades. Utána hívd fel a 104-en a tudakozót, és kérdezd meg, hogy a telefonszám melyik körzetbe tartozik (Area), utána kérdezd meg a dohányboltost, hogy lehet eljutni oda,



aki elmondja, hogy itt van egy köpésre a buszmegálló, szállj fel a buszra, és mentés után tedd be a kettes lemezt.

2 CD

Miután leszálltál a buszról, indulj el balra, rögtön bele is botlasz két rosszfiúba, akik épp egy járókelőt próbálnak kirabolni, nyomd le őket, Ryo a bunyó végén automatikusan kiszedi az egyikükből, hogy merre van a 8-as raktár. A kikötő egész nagynak nézz ki elsőre, de nem kell megijedni, mert több helyen is van



térkép, ami segít az eligazodásban. Egyébként itt is van egy bolt, ahol különböző cuccokat vehetsz, sőt van egy csomó új kazetta is. Kövesd az útmutatást, menj tovább az úton, majd fordulj jobbra, beszélj a két őrrel, akik nem engednek be a raktárba engedély nélkül. Azért próbálj bemenni, bár úgyis kidobnak, tehát más utat kell keresned, hogy bejuss. Kerüld meg az épületet, Ryo kiszúr egy nyitott ablakot, told a ládát a többi mellé, mássz fel rajtuk, és surranj be az ablakon. Hallgasd ki a két munkás beszélgetését, aha szóval nekünk nem ez a raktár kell, hanem a régi 8-as raktár. Keresd meg a kikötőben a hot dog-os kocsit és beszélj Tom-mal, most keresd meg Hisaka-szan-t (kaját árul az egyik italautomata mellett) és beszélj vele is. Kövesd az útmutatásait, és beszélj az őrrel, aki csak engedéllyel enged be a régi raktárterületre. Próbálj meg bemenni, az őr kihajít, mindegy majd éjjel visszajössz ide, hátha akkor gyengébben őrzik a helyet. Addig is menj vissza és beszélj újra Hisaka-szan-nal, aki a lánya miatt aggódik. Segíts neki, keresd meg a lányát, valamelyik raktárépület mögött gubbaszt a két barátnőjével. Egyébként útközben szemtanúja leszel, amint az egyik épületből kidobnak egy szakadék manust, ha akarsz, vehetsz neki valamilyen ital az automatából, később térképeket lehet szerezni az öregtől. Ha megtaláltad Mai-t verd le a két hülye libát, és menj vissza Hisaka-szan-hoz. Hisaka-szan megbíz minket, hogy vigyünk kaját a régi raktárrészleg portájára. Kicsit gyanús mondjuk, hogy csak tíz őr van, mégis tizenkét fejadagot rendeltek, mindegy, így viszont ki tudunk hallgatni egy beszélgetést, szóval nyolc és kilenc óra között juthatunk be a legkönnyebben. Menjünk vissza a kapuhoz nyolc óra után. Odabent biztonsági emberek járőröznek és amennyiben elkapnak minket, rögtön ki is dobnak, ez esetben Ryo automatikusan visszajön a következő este is, tehát addig kell próbálkozni, amíg nem jutunk be a 8-as raktárba. Az útvonal egyébként a következő: balra, balra, jobbra. A nyolcas raktárban vizsgáld meg a polcokon lévő tárgyakat, mire elindul egy hosszabb közjáték. Találkozol Chen mesterrel, akitől megtudod, hogy otthon a házban el kell, hogy legyen rejtve még egy tükör: a Főnix. A következő feladatod tehát azt megkeresni. Miután felkeltél, beszélj Ine-szan-nal, aki Fuku-szan-hoz küld, ő a kiszáradt fa mellet álldogál, beszélj vele is, majd újra Ine-szan-nal, aki szerint a Dobuita-i régiségkereskedés tulaja tudna nekünk segíteni. Menj tehát oda (Antiques Bunkado), útközben találkozhatsz Nozomi-val a macskánál. A régiségkereskedőtől egy emblémát kapsz (Sword Handguarded), menj haza, útközben összefutsz Chen mester testőrével, aki kihív téged egy kis barátságos bunyóra, azonban valaki kihallgatja a beszélgetéseteket. Otthon beszélj Ine-szan-nal, majd menj a Dojo-ba. Vedd fel a fal mellől a katanát, vedd le a falról a bal oldali feliratot, és tedd a nyílásba az emblémát, majd vedd le a falról a jobb oldali feliratot is, és dugd a nyílásba a kardot, mire feltárul egy rejtekajtó, mássz le a létrán a titkos pincébe. Legyen nálad az elemlámpa, a pincében vizsgáld meg a padlót, húzd el a kis szekrényt, majd vizsgáld meg mögötte a falat, tedd magadévá a fejszét, és üsd ki vele a falat. Mögötte megtalálod a Főnix tükröt. Egyébként átkutathatod még a pince többi részét is, találsz majd egy régi fényképet is az apádról (Photo for Father), egy mozgás leírását, gyertyát, és egy doboz gyufát, amúgy a gyertyákat meg lehet gyújtani, és ha sokat szenvedsz, Fuku-szan is lejön a pincébe, hogy segítsen. Ha minden megvan menj a Sakuragauka Parkba és beszélj Yamagishi-szan-nal. Menj Dobuita-ba, és beszélj a Russya Chine Shop-ban az öregasszonnyal, utána menj a régiségkereskedőhöz, és neki is mutasd meg a Főnix tükröt. Beszélj a feketeruhás öreggel a parkban, majd hívd fel telefonon Chen mestert, szállj buszra és irány a régi 8-as raktár. Az őr most már nem fog akadékoskodni és beenged. A raktárban egy hosszú közjáték következik, de azért legyen a kezed ügyében a joy! A sok dumából kiderül, hogy Lan Di Hong Kong-ban van, de Chen mesterék nem segítenek nekünk odajutni, mert úgy tartják, hogy semmi értelme. Otthon beszélj Fuku-szan-nal, itt most több bejátszás is lesz, a lényeg hogy Ryo kiveszi a bankszámlájáról a pénzt, hogy Hong Kong-ba tudjon utazni. Menj Dobuita-ba, a hot dog-os kocsival szemben lévő utazási irodába. A tulaj nagyon udvarias és segítőkész, ennek viszont megvan az ára, a repülőjegy 198000 Yen. Próbálkozzunk talán inkább a másik irodában, ami kb. a virágárussal szemben van (Asia Travel Co.). Ez valamivel olcsóbb, csak 158000 Yen a jegy, viszont olyan is a kiszolgálás. Mindegy, mert erre sem elég a pénzed, úgyhogy menj haza és beszélj megint Fuku-szan-nal. Rendes tag ez a Fuku-szan, feltöri a malacperselyét, és az összes megtakarított pénzét neked adja, viszont még így sem elég a jegyre, ezért az javasolja, hogy beszélj Nozomi-val, akinek a nagymamája Kanadából jött át ide, de nem repülővel, hanem állítólag hajóval. Tehát célozd meg Dobuita-i virágboltot. A Nozomi-val lefolytatott diskurzus után ismét látogasd végig az utazási irodákat, sajnos a drágábbikban csak repülőjegyeket árusítanak, úgyhogy kénytelen vagy a másikhoz is benézni. Szerencsére itt már lehet hajójegyet is kapni, méghozzá igen baráti áron 69000 Yen-ért, fizesd ki a pénzt, de a kiscsaj elég furcsán fog viselkedni. Amikor a jegyünket kérjük, csak annyit válaszol, hogy nézzünk be 3-4 óra múlva. Tehát jöjjünk vissza ide később. Viszont amikor visszajövünk a csajnak már hűlt helye, helyette három verőlegény fogad minket és eszük ágában sincs se a pénzt, se a jegyünket odaadni, ezért aztán Ryo kénytelen egy kicsit megpuhítani őket. De így is csak annyit érünk el, hogy az egyik csávó megígéri, holnap az első dolga lesz, hogy minket felhívjon a jegy miatt. Menjünk tehát haza, a visszaúton megnézhetjük a cicát, aki Megumi legnagyobb bánatára elkóborolt. Segítsünk neki megkeresni (néhány házzal arrébb van.), majd menjünk haza és aludjunk. Ryo ismét álmodni fog, miután felkeltünk tényleg megcsörren a telefon, az "utazásszervező" hív minket, és arra kér, találkozzunk délelőtt a játékteremben. Egy kicsit gyakorolj a parkolóban, mert egy elég kemény harc következik. A játékteremben ugyanis az a kopasz csávó vár rád, aki a múltkor megpróbálta lenyúlni a Főnix tükröt a raktárban. Kemény ellenfél, én mindig kikaptam tőle, és Fuku-szan-nak kellett megmentenie. A következő nap reggelén ments, és menj Dobuita-ba, az utazási irodába. Ryo kirángatja a pasit, aki megpróbál lelépni. Most egy király, üldözős rész következik! Nincs más dolgod csak a megfelelő gombok lenyomásával kikerülni a járókelőket futás közben. Ha elég jól csináltad, a játékterem előtt elkapod a fickót, és már teheted is be a harmadik lemezt, amin olyan finomságok várnak rád, mint például a motorozás, kikötői munka vagy a targoncakezelés! De erről majd egy hónap múlva.

CSIPI M LEE







SHENMUE

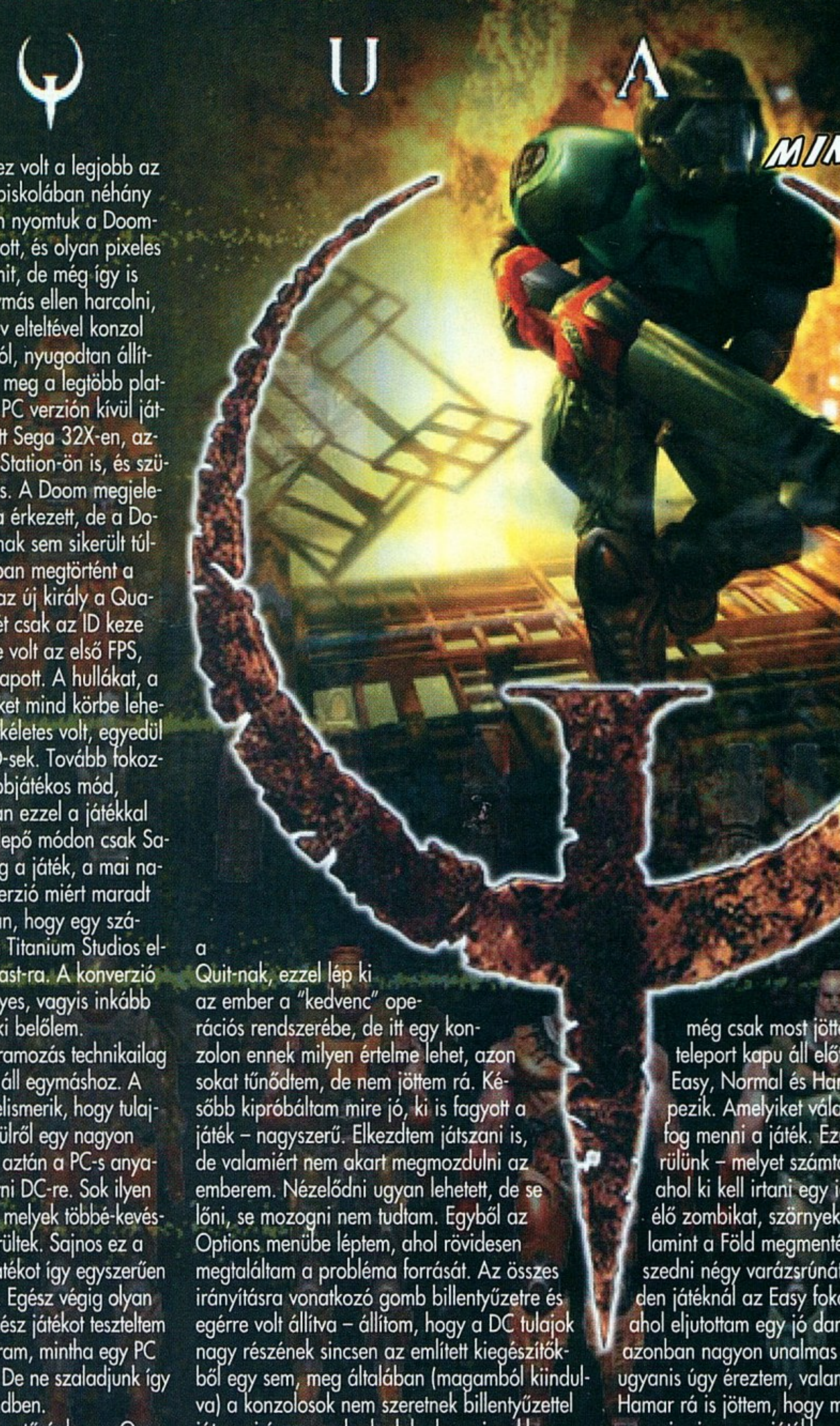
SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ AZ EDDIGI LEGJOBB DC JÁTÉK, SZINTE VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN ÉREZHETJÜK MAGUNKAT, TELJES SZABADSÁG
× CSAK KÖTÖZKÖDNI TUDNÉK

100%



Az "ember-szimulátorok", vagy ahogy manapság a szakzsargonban mondani szokás FPS-ek története még jóval 1993 előtt kezdődött. Ekkor jelent meg ugyanis a Wolfenstein című játék, amely megmutatta, milyen belső nézetből egy embert irányítani, és ebből a szemszögből harcolni. A programozó cég az ID Software nagyon népszerűvé vált, ám az igazi világhírnévre '93-ig kellett várniuk. Ez volt az az év, amikor is valósággal berobbant a köztudatba a Doom, minden idők legsikeresebb FPS játéka. A játékélmény frenetikus volt, a grafika kimagasló, és ráadásul ez volt az első FPS játék, melyben lehetett több játékosnak egyszerre nyomulni. Talán ez volt a legjobb az egészben. Emlékszem középiskolában néhány éve 386-os gépeken négyen nyomtuk a Doomot. Akadt, kis képernyőn futott, és olyan pixeles volt, hogy alig láttunk valamit, de még így is fantasztikus élmény volt egymás ellen harcolni, egymást szívatni. Néhány év elteltével konzol verziók is születtek a játékból, nyugodtan állíthatom, hogy a Doom jelent meg a legtöbb platformra, ami csak létezik. A PC verzión kívül játszottam vele a már elfeledett Sega 32X-en, aztán SNES-en és persze PlayStation-ön is, és született belőle N64-es verzió is. A Doom megjelenése után PC-n klónok hada érkezett, de a Doom-ot '96-ig egyetlen játéknak sem sikerült túlszárnyalnia. '96-ban azonban megtörtént a trónfosztás és megszületett az új király a Quake, mely természetesen ismét csak az ID keze munkáját dicsérte. A Quake volt az első FPS, amely teljesen 3D-s külsőt kapott. A hullákat, a tereptárgyakat, az ellenfeleket mind körbe lehetett járni, minden oldaluk tökéletes volt, egyedül a robbanások maradtak 2D-sek. Tovább fokozta a sikert a fantasztikus többjátékos mód, amely miatt még ma is sokan ezzel a játékkal játszanak PC-n. Egész meglepő módon csak Saturn-ra és N64-re jelent meg a játék, a mai napig nem tudni, hogy a PS verzió miért maradt el. Még meglepőbb azonban, hogy egy számomra ismeretlen csapat, a Titanium Studios elkészítette Quake-et Dreamcast-ra. A konverzió megszületett és nagyon vegyes, vagyis inkább negatív felhangokat váltott ki belőlem.

Mindenki tudja, hogy programozás technikailag a PC és a DC nagyon közel áll egymáshoz. A legprofibb programozók is elismerik, hogy tulajdonképpen a Dreamcast belülről egy nagyon erős PC-nek felel meg, ezért aztán a PC-s anyagokat nagyon könnyű átültetni DC-re. Sok ilyen PC-s konverzió született már melyek többé-kevésbé egész színvonalasra sikerültek. Sajnos ez a Quake-re nem igaz. Ezt a játékot így egyszerűen nem lett volna szabad átírni. Egész végig olyan érzésem volt mintha egy félkész játékot teszteltem volna, teljesen olyan a program, mintha egy PC emulátort írtak volna DC-re. De ne szaladjunk így előre, haladjunk szép sorrendben.

Mikor megkaptam a szerkesztőségben a Quake-et boldogan vittem haza, hogy milyen jót fogok vele játszani, így izgatottan helyeztem a lemezt a gépbe. Nagyon furcsán indított az anyag, ugyanis elkezdett mindenféle kiterjesztésekkel ellátott file-okat betölteni, ahogyan az PC-n is lenni szokott. Ez már egy kis rossz érzéssel töltött el, de azért bíztam a játékban. Aztán betöltődött a főmenü és közben elkezdett demózni a játék dettó ugyanúgy, mint PC-n. Végig néztem a menüpontokat melyek közül furcsa mód megtaláltam a Quit opciót is! "Nahát, ez meg mit keres itt?" tettem fel magamnak a kérdést. Mert hát ugye PC-n egyértelmű a szerepe a Quit-nak, ezzel lép ki az ember a "kedvenc" operációs rendszerébe, de itt egy konzolon ennek milyen értelme lehet, azon sokat tűnődtem, de nem jöttem rá. Később kipróbáltam mire jó, ki is fagyott a játék – nagyszerű. Elkezdtem játszani is, de valamiért nem akart megmozdulni az emberem. Nézelődni ugyan lehetett, de se lőni, se mozogni nem tudtam. Egyből az Options menübe léptem, ahol rövidesen megtaláltam a probléma forrását. Az összes irányításra vonatkozó gomb billentyűzetre és egérre volt állítva – állítom, hogy a DC tulajok nagy részének sincsen az említett kiegészítőkből egy sem, meg általában (magamból kiindulva) a konzolosok nem szeretnek billentyűzettel játszani és ragaszkodnak kedvenc joyukhoz. No itt már felment bennem a pumpa, de kisebb szöszmötölés után beállítottam a Quake 3-nál már megszokott konfigurációt és kicsit több fényt is adtam a játéknak, hogy lássak valamit – egyébként a beállításokat automatán elmenti a gép, úgy, hogy nem kell hozzá memória kártya! **(Azt meg hogyan csinálja?? Martin)** Végre sikerült játszani vele és első blikkre megállapítottam, hogy külsőleg a játék tényleg nagyon jól néz ki! A legerősebb PC-ken fest így a játék, tehát a grafikával az égvilágon semmi gond nem volt, de ez egy Dreamcast-tól el is várható. A legnagyobb problémák azonban még csak most jöttek. Az első szinten 3 teleport kapu áll előttünk, melyek az Easy, Normal és Hard fokozatokat jelképezik. Amelyiket választjuk, olyan szinten fog menni a játék. Ezután egy pályára kerülünk – melyet számtalan többi követ – ahol ki kell irtani egy idegen dimenzióban élő zombikat, szörnyeket és katonákat, valamint a Föld megmentéséhez össze kell szedni négy varázsrúnát. Először, mint minden játéknál az Easy fokozatot választottam, ahol eljutottam egy jó darabig. Egy idő után azonban nagyon unalmas lett a játékmenet, ugyanis úgy éreztem, valami nagyon hiányzik. Hamar rá is jöttem, hogy mi az; a zene! Ilyen ugyanis nincsen a játékban... Ekkor úgy gondoltam, hogy utána nézek már a Titanium Studios honlapján (www.titaniumstudios.com), hogy mi a helyzet a zenével – és igen megdöbbentő információra bukkantam!

A Quake soha nem fog megjelenni "bolti" verzióban! Ez az átirat, amit most teszteltek és "valószínűleg" hozzátok is eljut hamarosan, csak egy próbálkozás, egy "tesztverzió". A fiúk arra voltak kíváncsiak, hogy milyen hatékonysággal tudják átkonvertálni a játékot DC-re. Ezért a sok furcsa töltögetés, és ezért nincs muzsika sem...

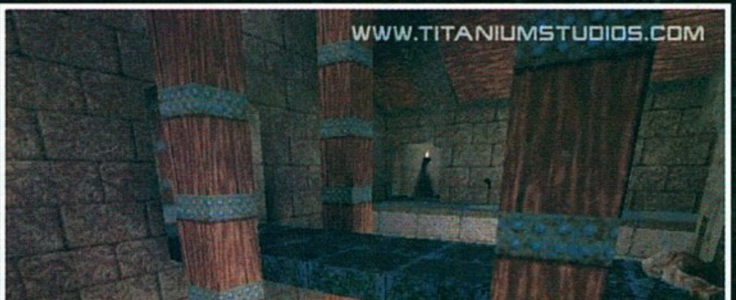
Persze hangokat hallhatunk, de az édeskevés. Miután az Easy fokozatot kitapasztaltam, úgy gondoltam rátérek a kissé tökösebb Normal szintre. Ami itt fogadott az kritikán aluli volt. Nevezetesen amikor "sok" ellenfél (kb. 3-4) volt egyszerre a képernyőn úgy elkezdett akadni és szaggatni a játék, mint egy rozoga memóriahiányos P100-on. Ezt – a jövőben talán – így nem szabadna piacra dobni, mert kiábrándító amilyen bénán mozog a játék. És most nem a gépben van a hiba, hanem egyszerűen csak a programozásban. Nem hiszem, hogy nem vették ezt észre, és sajnos költői kérdés marad, hogy az engine-t miért nem optimalizálták a DC hardverére? Nézzétek meg a Quake 3-at, tökéletesen sikerült, soha nem akad. PC-n ha néha-néha leakad egy-egy játék, oda se bagózik senki, de egy konzolon (pláne DC-n) az a minimum elvárás, hogy akadás mentesen fusson egy játék, nem beszélve egy négyéves kicsit már kopottas stuffról.



Biztam, hogy találok osztott képernyős módot is az anyagban, de ismét csak csalódnom kellett, egyedül talán csak Interneten lehetne többen játszani. Igazán csak azoknak tudnám a Quake-et ajánlani, akik kíváncsiak egy ilyen "kezdeti próbálkozásra" és még nem találkoztak eme klasszikus játékkal, ám mások számára inkább azt tanácsolnám, hogy a szemközti oldalon látható "hivatalos" Quake 3-at szerezzétek be.

Veres Miki





QUAKE

TITANIUM STUDIOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY,
BILLENTYŰZET, EGÉR

✓ A QUAKE EGY IGAZI KLASSZIKUS
× RETTENTŐEN ROSSZ A KONVERZIÓ

62%

PC GYILKOS KONVERZIÓ?

QUAKE III ARENA



Az alábbiakban folytatnám az előző oldalon abbamaradt kis eszmefuttatásomat az FPS játékok fejlődéséről. Miután '96-ban megjelent a Quake első része a játékosok figyelme egyre inkább a többjátékos mód felé terelődött. Ezért még a Quake-hez kiadtak egy olyan kiegészítőt, melyben speciális gépi ellenfelek ellen lehetett küzdeni. Ezeket a szinte már emberi intelligenciával ellátott harcosokat hívták PC-n BOT-oknak. A BOT-ok úgy harcolnak, mintha emberek irányítanák őket. Menekülnek, taktikáznak, támadnak, oldalaznak, egyszóval nagyon jól játszanak. A Quake első része után még jelentek meg olyan FPS-ek melyekben szörnyeket vagy egyéb más ellenfeleket kellett irtani, de hamarosan megérkeztek az első olyan játékok is melyekben csak BOT-ok, illetve egymás ellen kell küzdeni. Ilyen volt a Quake 3 és a legnagyobb vetélytársának kikiáltott (hamarosan megjelenik az is) Unreal Tournament is. A Quake 3-ról tudni kell, hogy legfejlettebb grafikai engine-nel készült, amit manapság elő lehet állítani, így mikor az első hírmorzsák megérkeztek a Dreamcast verzióról, kicsit szkeptikus voltam. Nem bíztam abban, hogy tökéletes lesz a konverzió. Szerencsére azonban tévedtem, a Quake 3 DC változata eszméletlen jól sikerült. A Dreamcast ismét bizonyított! Jómagam egy PIII-as 566MHz-es PC-vel próbáltam ki a játékot, de elfogultság nélkül állíthatom, hogy a Dreamcast verzió még annál is jobban fut. Tökéletes



a sebessége soha nem akad a játék, és még a legnagyobb tömegjeleneteknél sem lassul be az anyag. A Quake 3 grafikája egyszerűen fantasztikus, a legjobb konzolos FPS játék mind grafikailag, mind hangulatilag. Természetesen ezt a DC változatot is többjátékos módra írták, így ha nem több emberi ellenféllel játszunk, akkor szembeszállhatunk BOT-okkal is.

JÁTÉKMÓDOK

No, ezekből van rengeteg. Először is a Single Player mód. Itt a pályákat sorban adja a gép, és ahogy teljesítjük őket, mindig megkapjuk a következőt. Akkor nyerünk meg egy pályát, ha elsőként érjük el a kitűzött fraghatárt. Az elején csak egy később már több ellenféllel kell megküzdenünk. Természetesen a BOT-ok nem csak ellenünk, hanem egymás ellen is harcolnak, így óriási tömegjeleneteket lehet produkálni, melyben mindenki lő mindenkit. Lesznek "főellenségek" is ám ezek is csak egyszerű BOT-ok, kicsit nagyobb tudással.

A Single Player üzemmódnál sokkal érdekesebb a Multi Player. Ezt is lehet egyedül játszani három gép irányította ellenféllel szemben. Ezenkívül itt lehet osztott képernyőn, akár négyen is harcolni. Többjátékos mód tekintetében további nagyszerű dolog, hogy rendelkezésre áll az Internet Game, amivel természetesen Interneten játszhatunk. Sajnos ezt nem tudtam kipróbálni, de azt tudom, hogy egy pályán maximum négyen lehet a Neten játszani. Sőt akár még PC-sek ellen is lehet nyomulni, de hogy hogyan azt sajna nem tudom. Visszatérve a Multi Player módra, miután eldöntöttük, hogy – osztott képernyős mód esetén – a képernyő melyik részén akarunk játszani, választhatunk további négy kiváló játékmód közül. Az első a Free For All, ami tulajdonképpen a mindenki-mindenki ellen játékmód, én ennek a híve vagyok. A Tournament módnál egy bajnokságban kell részt vennünk. A Team a csapatjáték, tetszőleges formációkban játszhatunk egymás ellen. Az utolsó mód a Capture The Flag, ami talán a legjobb, igaz négyjátékos számára nem annyira élvezetes. Ebben a módban egy-egy bázissal rendelkezünk közepén egy a csapatunk színéhez tartozó zászlóval. Ahhoz, hogy fragot szerezzünk, el kell vennünk az ellenfél csapatának a zászlaját és el kell vinnünk a bázisunkhoz, vigyázva arra, hogy a mi zászlónkat senki ne lopja el.

A pályák előtt játékost kell választani. Egész szép kis brigád tagjai közül szelektálhatunk, a Doom katonától a különféle cyborgokon át van itt minden. Leginkább a Thrill Kill-re emlékeztetett a választék. Csak az a kár, hogy itt nem lehet frissíteni a választékot, mint PC-n. Emlékszem a PC-s Quake 2-ben egyszer általános derültséget okozva Beavis&Buthead-del voltam, és így irtottam a haverjaimat és ők is engem. Hogy nevetett mindenki, amikor meglátták, de amikor néhány rakétát küldtem ajándékul lefagyott a mosoly az orcájukról.

Összesen 25 pályát választhatunk, igaz ez a szám játékmódfüggően változik, például Single Player módban több van.

Természetesen számtalan dolgot beállíthatunk játék előtt, mint például az időt vagy a győzelemhez szükséges fragszámot, a fegyver és lőszer újra feltűnésének idejét stb. Fegyverarzenálunk kiváló eszközökből áll. Az alap hegesztőhöz hasonlító és egyébként használhatatlan kézifegyveren és gépágyún kívül, megtaláljuk a klasszikus duplacsövű shotgun-t, railgun-t, rakéta- és gránátvetőt, a kegyetlen plazma- és áramszórót és persze a mészáros BFG9000-est is.



AZ IRÁNYÍTÁS

A játék irányításra nagyon jóra sikerült. Az elején főleg a PS tulajoknak nagyon szokatlan lesz, de ha belejövünk nagyszerűen lehet kezelni a programot. Az N64-hez szokottaknak nem kell sokat tanulni, mert ugyanaz a kiosztás, mint a legtöbb N64-es FPS-ben. Az analóg gombbal nézelődhetünk. Az X a balra, míg a B a jobbra oldalazás gombja. Az Y-nal előre, az A-val hátra mehetünk. Az R a lövés, L az ugrás.



Fegyvert váltani a D-paddal lehet a Fel illetve LE irányokkal, míg a Jobbra és Balra nyomva az irányt lekérhetjük az eredményt és tárgyakat használhatunk. Ha ezt az elején kissé szokatlan rendszert elsajátítjuk, bárkit elverhetünk. Egyébként a PC-sek kedvéért lehet billentyűzet+egér kombinációval is játszani. Amúgy olyan kiosztást állítunk be a billentyűre és a joyra is, amilyet csak akarunk. Van egy elég fontos kombináció, amivel elérhetetlen magasságokba ugorhatunk fel: ez az úgynevezett Rocket Jump. Ehhez szükség van egy rakétavetőre. Nézzünk lefelé, majd nyomjunk egy ugrást és még ugyanebben a pillanatban lőjünk magunk alá egy rakétát. Ezzel a módszerrel minimális energia veszteség árán juthatunk kiváló helyekre. Amúgy a dolog működik az összes Quake játéknál, bármilyen gépre is jelent meg.

ÉRTÉKELÉS

A Quake 3: Arena még egyszer mondom ragyogóra sikerült. A grafika első osztályú a sebesség tökéletes. A hangulat nagyon jó. Az ellenfeleken például még az is látszik, hogy milyen fegyverrel támad ránk. Külön jó pont a játéknak, hogy nagyon véresre sikerült. Egy-egy jól célzott rakétatalálat esetén csak úgy repülnek a végtagok és húscafatok, a vér pedig szépen folydogál a falon lefelé. Még nem szóltam a zenékről pedig igazán színvonalasak lettek, mintha igazi előadók írták volna őket, csak kár, hogy a Track-ek ismétlődnek, nem váltanak, így ugyanazt a számot kell hallanunk, ha nem váltunk. Egyetlen negatívum, hogy osztott képernyős módban jelentősen leromlik a grafika minősége és a pályák száma is megcsappan. Igaz, ha többen játszunk nincs idő a grafikában gyönyörködni, inkább az ellenfelünk kiirtására koncentrálunk, tehát ez sem olyan nagy baj. Többjátékos módon játszani a legjobb az egészben, hisz nincs is annál élvezetesebb, mint ember-ember ellen harcolni, egymást szívatni, menekülni, ha támadnak és vadul a szobában üvöltve szaladni, ha éppen egy rakétavetővel kergetjük kedvenc barátunkat. Nincs is annál jobb, amikor hárman vagy négyen összetalálkozunk egy szűkebb folyosón és hirtelen azt sem tudjuk, hol vagyunk, csak keményen nyomkodjuk a tűzgombot akármilyen fegyverünk is van, vadul oldalazunk (és rendszerint mindenféle harci kiáltást megeresztve üvöltünk) és közben arra koncentrálunk, hogy minél több haverunkat leszedjük. A többjátékos mód adja meg a Quake játékok savát-borsát tehát ha tehetitek, mindenképpen próbáljátok ezt ki. Mindent összevetve, ha egy igazán kemény nagyon jó FPS játékra vágysz, amivel többen is kiválóan lehet játszani, a Quake 3 tökéletes választás.

Veres Miki

QUAKE 3: ARENA

ID/RASTER

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK, BILLENTYŰZET, EGÉR

✓ ESZMÉLETLENÜL JÓL SIKERÜLT DC VERZIÓ, TÖBBJÁTÉKOS MÓDBAN SZUPER
× AZ OSZTOTT KÉPERNYŐS MÓD GRAFIKÁJA NAGYON LEGYENGÜL

92%

Nem tudom, hogy meddig tarthat ez az időszak az életünkben, de azt kell mondanom történelmi pillanatokat élünk és én baromira élvezem! Valami olyasmi ez nekünk játékosoknak, mint amikor az első televíziókat megvették az emberek vagy az első CD lemezjátszók "bejutottak" az otthonokba. A tévés részét csak a nagyapámtól tudom, de a CD lemezes élményt már én is megértem. Emlékszem, mindegy, hogy mi szólt, csak szóljon, mert annyira szép és tiszta volt a hangja a masinának. A bakelitlemezekhez képest egy új dimenzió volt a CD-hangzás és az kell mondanom, hogy nekünk konzolosoknak is valami hasonló utazásban van részünk a napokban. Akárki-akármit mond, az elmúlt három évben megszoktuk a mi kis PS-ünk vagy N64-ünk képi világát és nem nagyon találkoztunk jobb és szebb konzolokkal. Aztán most hirtelen a nyakunkba szakad a DC és hamarosan a PS2 is, ami olyan szinten mozgatja a poligonokat és mutogatja a képeket, ahogy régen csak az intrókban láttuk. A lassan-lassan már film minőségű képeket most mozgathatjuk először a játék alatt is és most csodálkozhatunk rá az élethűségre, mint még eddig soha.

Egy pár hónap és megszokjuk majd ezt is és megint kevesebb "kiváló" értékelés lesz a lapban, de mostanában olyan érzés nekem játszani, mint valamikor nagyon rég, nagyon máshol egy nagyon más gépen. Akármilyen fura, én utoljára ennyire egy szép grafikának a C64-es időkben örültem. Pedig nem kell mondanom, hogy az egy rakás túró volt ahhoz képest, amit most látok a DC-n, mégis olyan meglepő volt, hogy egy gép a valósághoz hasonló dolgokat tudott elém tárni, hogy mesevilágban éreztem magam, akárhányszor a Last Ninja került a magnómba (mert magnós C64-em volt). Most ugyanezt érzem, csak felnőtt fejjel és sok-sok év játékkal mögöttem. Amikor meglátom a Metropolist vagy a V-Tennist, úgy el tudok ámulni, mint kiskoromban a Micro-Soccer láttán. Teljesen mindegy, hogy a Sega vagy a Sony gépén jelenik meg egy gyönyörű autóverseny (amire még a hetvenéves nagyapám is rácsodálkozik, hogy "milyen valóságos"), a lényeg, hogy olyan hangulatot és olyan élethűséget érezni a kezünk alatt most, mint még soha. Most ne azzal törődjetek, hogy melyik gép a jobb és melyik a megbízhatóbb, próbáljátok ki az összes játékot, amire csak lehetőségetek van, mert pillanatok alatt elészáll ez a varázslat is, elkezdenek lefelé menni a százalékaink itt is, mert az idő nem áll meg, a technika fejlődik és lassan majd ez is elavult lesz. De most még új, most még gyönyörű, ki tudja, meddig érezzük így. Játszatok, mert most nagyon jó játszani!

Na, tessék. Megint a szokásos melankolikus érzelgésemmel sikerült megtöltenem fél oldalt...bocsi. Úgy gondolom, itt az ideje írni a játékról is egy keveset.

Már vagy három éve volt, ha jól emlékszem, hogy először hallani lehetett a Bizarre Creation készülő játékáról, egy bizonyos autóversenyről, ami a majdan megjelenő új Sega konzolra készül, az akkor még sejtelmes, egyesek szerint Dreamcast névre keresztelt gépre. Bármilyen fura is első hallásra a dolog, igaz, ráadásul én pont akkoriban (némi fáziskéséssel) ismertem meg a Gran Turismo első részét. Emlékszem, ott álltam egy házibulin Csaba barátomnál és nem hittem a szememnek. Miután szanaszét játszottuk magunkat, (mivel egy GT-party volt) egész éjjel arról beszélgettünk, hogy vajon miben lehet még javítani ezeket a játékokat és hogy mekkora királyság minden, autó mozgása. Hátkéremszépen, nem nagyon szoktam áradozni programról, de ebben a hónapban két olyan DC játékot kaptam tesztelésre, melyek a maguk kategóriájában a legjobbak egyértelműen és talán jól 10 éve ámultam úgy grafikán, ahogy azt tegnap tettem a Metropolis Street Racer szerény hajlékomban tartott premierjén. Amikor azt mondjuk, hogy a kép olyan, mintha filmet néznél, mindenki tudja, hogy ez nagyjából milyen képi határt jelent. Egy nagyon élethű, de azért szemmel láthatóan digitálisan kreált képet. Ez bennem tegnap megdőlt! Amikor a londoni pályán megláttam az Odeon mozit, a Leicester Square-en, egy pillanatra úgy éreztem, hogy filmet nézek. Mivel épp abban a moziban volt szerencsém két éve megnézni a Star Wars első részét, ismerem a környéket és előkaptam a videofelvételeimet a térről. Hát...megdöbbentő! Az, hogy a telefonfülkék a helyükön vannak egy apróság az éttermek és üzletek feliratainak az egyezéséhez képest. Még a földön a macskakövek formája is azonos!

Na, elég az áradozásból, mert nem ma-









rad hely magára a játékra! A grafikai részét, mostantól hanyagolnám a dolognak, még azért talán annyit érdemes leszögezni, hogy az autók kidolgozása is minden tekintetben (akármennyire is gázos leírni), TÖKÉLETES.

A legérdekesebb ebben a játékban az, hogy nem egy megszokott versenymenetet követ. Győzni kell itt is, de nem elég ám elsőnek átszáguldani a célvonalon, stílusosan kell ám azt csinálni! A gép pontozza a vezetési technikánkat és ezek a pontok válthatóak később újabb pályákra, vagy újabb autókra. A KUDOSok (mert így hívják a pontokat) száma attól függ, hogy milyen gyorsan, mennyi hibával, és legfőképp mennyire látványosan tudjuk teljesíteni az éppen aktuális pályát. Ha például friscoban (San Francisco) a közismerten keskeny és kanyargós utcákon kihajtjuk a kocsink belét, de minden kanyarban odacsapjuk a fenekünket és végül nyerünk, a büntetőpontokat sokkal inkább megérezzük majd, mint a győzelemért járó kudosokat. Viszont ha jó sebességgel és stílusosan, sokat farolva és csúsztatva a kocsi fenekét, úgy tudunk





nyerni, hogy nem ütközünk neki semminek, akkor győzelmi pontjaink mellé rengeteg pluszpontszámot kapunk. Magyarul: vezessetek vadul, de szépen és a program értékelése jeléül annyi pontot akaszt a nyakatokba, hogy idővel minden pályát bejárhattok. Apropó, pályák! Három várost modelleztek a készítők. Versenyezhetünk Londonban, Tokióban és San Franciscoban. A helyszínek a Driver-ben megszokott pontossággal vannak modellezve, sőt azt kell mondanom, hogy már előre várom a pillanatot, amikor megjelenik a Driver2 DC-re vagy majd egyszer a D3 PS2-re. Az a csapat ezen a gépen...hát...maga lesz a gyönyör, persze ha megvalósul valaha.

25 forduló van a játékban, fordulónként 10 kihívással. Ez lehet mindenféle, az egyszerű időméréstől egészen a bajnokságig vagy a párbajig. Természetesen minél többet nyertek, annál több kocsi lesz választható. Amikor már azt hittem, hogy minden pozitív tulajdonságát megtapasztaltam a játéknak, legnagyobb megdöbbenésemre jött a legfontosabb és talán a legjobb komponens, a kocsik kezelhetősége. A legjobb, amivel valaha találkoztam! Mindegyik autónak megvan a maga stílusa, ráadásul ha akarjuk, a jobb (vagy rosszabb) eredmény érdekében, még ABS-t is rakhatunk a kocsikba, így csúszkálni sem fogunk nagyon, akármennyire nyomjuk a féket, bármilyen éles kanyarban. Eddig én 4 új autót tudtam "megszerezni" a "gyári" három után, de azt kell mondanom, hogy mindegyik rettentően elkülönül, mint irányíthatóság, mint teljesítmény szempontjából. Nagyon élethű és játszható lett ez a része is a Metropolisnak, ami azért fontos, mert nem ért volna semmit az egész látvány és élethűség, ha kezelhetetlen lett volna mindegyik négykerekű.

Igencsak széles a választék az autók kategóriájában, feltéve persze, hogy idővel minden kocsit elérhetővé teszünk. Van itt Mercedes, Toyota, Mazda, Honda, TVR, Peugeot, Jensen, Alfa Romeo, Rover, Renault, Mitsubishi és Ford! Húsz autó elérhetően és még tíz elrejtve mindenféle versenyek végén. Asszem' nem kell rámutatnom a tényre, hogy autóügyileg is igencsak széles réteget fed le a játék, így márkanév-rajongók is idővel teljesen otthonosan mozoghatnak saját, megszokott járgányaikban. A készítők több mint 8 órányi autómotor hangot vettek fel, hogy ebből állítsák össze a legmegfelelőbb keveréket a kocsikhoz, így minden négykerekű a saját hangján szólal meg a játékban.

A menüpontok szépek és tartalmasak. Ami nekem a legjobban tetszett a játékban, az az óra, pontosabban a valós idő beiktatása a versenyekbe. Amikor nekiláttok a játéknak, megkér a program, hogy szíveskedjetek megadni az időt. Miután megadtátok az időt (most GMT+1, tél), a program folyamatosan úgy építi fel a versenyeket, hogy az a



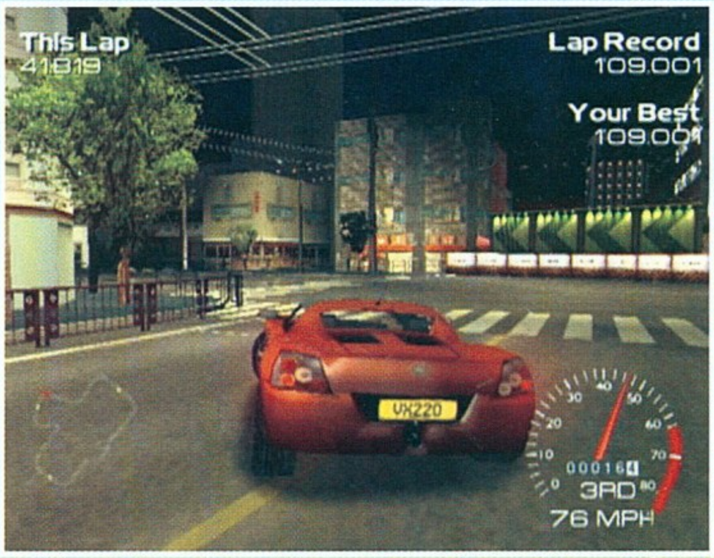


valós időnek megfelelően alakuljon, sőt még egy speciális komponensnek köszönhetően az időjárást is ahhoz alakítja, hogy mennyi az idő épp az érintett városban. Kicsit egyszerűbben: arról van szó, hogyha itthon este tíz órakor játszunk és mondjuk friscoban lesz versenyünk, a gép kiszámolja, hogy ott éppen mennyi az idő, majd ennek függvényében meghatározza az esetleges időjárást is. Valószínűleg délután három óra lesz Amerikában, így verőfényes napsütésben vezethetünk. Ha délelőtt játszunk, akkor viszont a tenger túloldalán éjszaka van, így éjszakai pályán kell mennünk. Ha esetleg hajnalban adnánk a fejünket a játékra és mondjuk Londont választanánk, mint helyszín, akkor bizony nem elég, hogy éppen felkelő napnál kell nyomnunk, az angoloknál megszokott ködös, nyálkás időt is számításba vehetjük, mert a gép ezt is beállítja nekünk, a jobb élethűséget szem előtt tartva.

Apropó, szem. A program támogatja a 60Hz-es képeket, így ha valakinek érzékenyebb szeme van, átállíthatja a készüléket és finomabb, lágyabb képet nézhet, míg azok, akik brutális retinákkal lettek megáldva, bizony nagyon éles és nagyon dinamikus vertikális futást bámulhatnak, ami egy jobb és részletesebb képet eredményez.

Érdemes a Metropolisra több órát szánni, mert bizony nem az a fajta, amit 25 perc vezetgetés után le lehet tenni. Először érdemes nekiállni gyakorolni, majd kihívni valakit a kocsijáért! Ettől kezdve garázsunkba gyűjtögessük az autókat, járjuk a világokat és nézzük a tájakat. Eme utóbbi a legjobb és legelragadóbb. A Bizarre Creations csapat egy neten közzétett promo-anyag szerint olyanra szerette volna megcsinálni a városokat, mintha filmes kamerával vették volna fel. Ez sikerült nekik, a helyszínek már-már diafilm élességgel jelennek meg. 1.5-2 millió poligon/másodperces rajzolással, így még olyan apró részletek is lejönnek a képernyőről, mint mondjuk a féklámpa mögötti enyhe homály, a reggeli órákban. Azt tudom összességében mondani, hogy még mindig nem tértem magamhoz. Mint írtam, majd idővel megszokjuk ezt is, ahogy megszoktunk minden jót és szépet, de most még hosszú órákat vagyok képes a játékkal pepecselni, ráadásul a versenyek alatti rádiók is baromi jók, így egyik küzdelmem alatt azon kaptam rajta magam, hogy épp egy country-számot énekelgetek a kocsiban szóló rádióval, miközben száguldozom San Franciscoban és kerülgetem a villamosokat. Egy másik alkalommal, meg inkább feladtam a versenyt és megálltam szintén a rádióműsort hallgatni, mert érdekelt, hogy mi lesz a dal befejezése, de csak akkor hallhatom meg, ha nem nyerek, mert rövidebb a verseny időtartama, mint a nóta.

Na, ez már klinikai eset, ugye? Inkább kikaptam, de annyira magával ragadott a hangulata a dalnak, hogy hagytam a fenébe a vezetést és élveztem (a zenét).



Nem hiszem, hogy valaki, aki igazán élvezi az ilyen játékokat, nem szeret bele pillanatok alatt. Ha megismeritek, nem tudtok nélküle lenni...tudom, nekem már késő...

Adam

METROPOLIS STREET RACER

BIZARRE CREATIONS/SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, KORMÁNY

✓ EGY LÉPÉSRE A TÖKÉLETESTŐL
× NÉHA KICSIT SZŐRÖSSZÍVŰ

98%

Én nagyon szeretem a teniszjátékokat. Már Bagó mester All Star Tennis-es leírása után rázizzentem az ilyen jellegű játékokra, nem is beszélve a baráti ivópartykról, melyek PS-játék összejövetelként kezdődnek mindig. Tény, hogy az életben nem vagyok egy Agassi, de nagyon szeretem ezt az egyesek szerint unalmas sportágat. Amikor teszteltem az Xtreme Sprts-ot DC-re, volt egy apró reklám a lemezen, melyet pusztán kíváncsiságból megnéztem és ledöbbentem. Nagyon élethű és látványos tenisz program volt, ami a Virtual Tennis-nevet viselte és baromira tetszett. Nem kell mondanom, hogy jó egy hete, amikor a főszerkesztőm gondjaimra bízta a játékot, nem tagadom: berosáltam az örömtől. Hazarohantam, nekiültem játszani és azóta le sem jöttem a gépről, sőt, még más lakásokba is elviszem magammal a Dreamcast-tel együtt, így akár még a barátnőm hálószobájában is képes vagyok a földön ülve játszani hajnalig, a helyett, hogy...

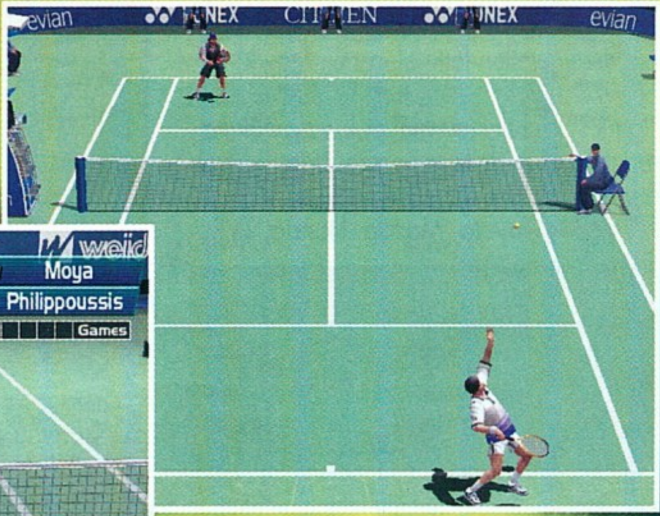


Talán már ez is elég magában egy értékelésnek a játékról, de nem ússzátok meg ennyivel. Menjünk lépésről-lépésre, mert a programnak majdnem minden pontján találni érdekes és nagyon jó újításokat. Ami a legfontosabb a Virtual Tennisben, hogy nagyon egyszerű és talán pont ez benne a nagy pozitívum. Semmi kacifántos szisztematika, semmi kismerhetetlen menülabirintus. Még az irányítás is pofon egyszerű, mindössze két gombot kell tudni megfelelő pillanatban nyomkodni. Van egy ütés és van egy emelés. Persze az analóg irányítóval szabályozhatjuk a távolságot, de gyakorlatilag a két gombra összpontosul minden figyelem.

A játék másik szépsége, hogy a versenytípusokat elég jó és érdekes módon tálalja, így nem unjuk meg a folyamatos adogatásokat és lecsapásokat. A Wolrd Circuit módban állhatunk neki az igazi bajnokságnak, ami egyébként az egyetlen olyan pont a játékban, ahol versenysorozatot játszhatunk. Ez három részre lehet bontani tartalmilag: gyakorlás, egyéni és páros mérkőzések. A gyakorlás baromi jó, mert mindenféle eszement módszerrel próbálkozik a gép életre kelteni tenisztudásunkat. A lecsapásokat például úgy kell gyakorolnunk,

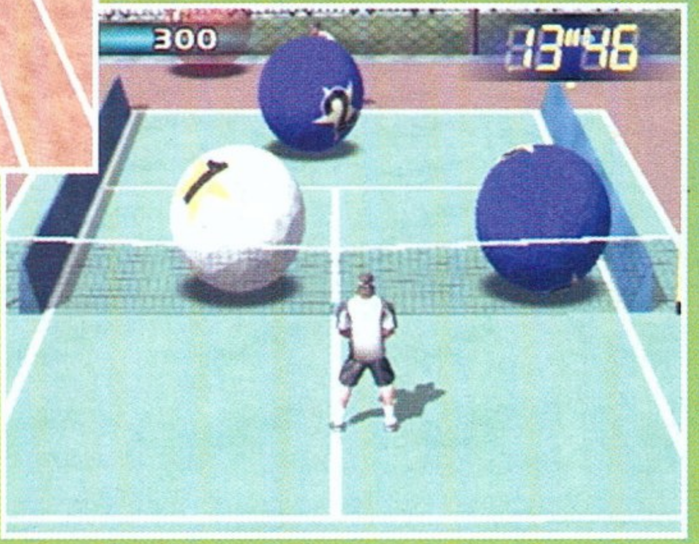


hogy edzőnk által feladott labdákkal, el kell találnunk a pályán elhelyezett dobozokat úgy, hogy azok kirepüljenek az oldalvonalon kívülre. Másik kedvenc edzésem a bowlingozás, adogatásokkal. Úgy kell szerválni, hogy minél több bowling-bábút elüssünk a labdával. Rengeteg jópofa gyakorlás van, és meglepő módon tényleg hasznos és érezhető a javulás egy-egy edzésterv sikeres teljesítése után. A World Circuit mód gyakorlatilag a végigkalauzol minket a világon, egymás után megnyitva az újabb pályákat és ellenfeleket. Mint az életben, itt is pénzért játszhatunk, majd a dellát elkölthetjük egy teniszboltban. Ott ruhákat, jobb ütőket és játékosokat vehetünk magunknak. Utóbbiakra akkor van szükség, amikor párosban szeretnénk játszani. Veszünk egy partnert, és máris nekivághatunk a páros bajnokságoknak, ahol még több pénzt keresünk, még több és jobb dolgokat tudunk venni. A tornák a világ legismertebb és legszebb teniszpályáin vannak, mint Ausztrália, Wimbledon vagy akár Párizs. Jót nevettem, amikor a ruszkiknál játszottam és minden oroszul volt kiírva, így nem nagyon értettem belőle semmit.



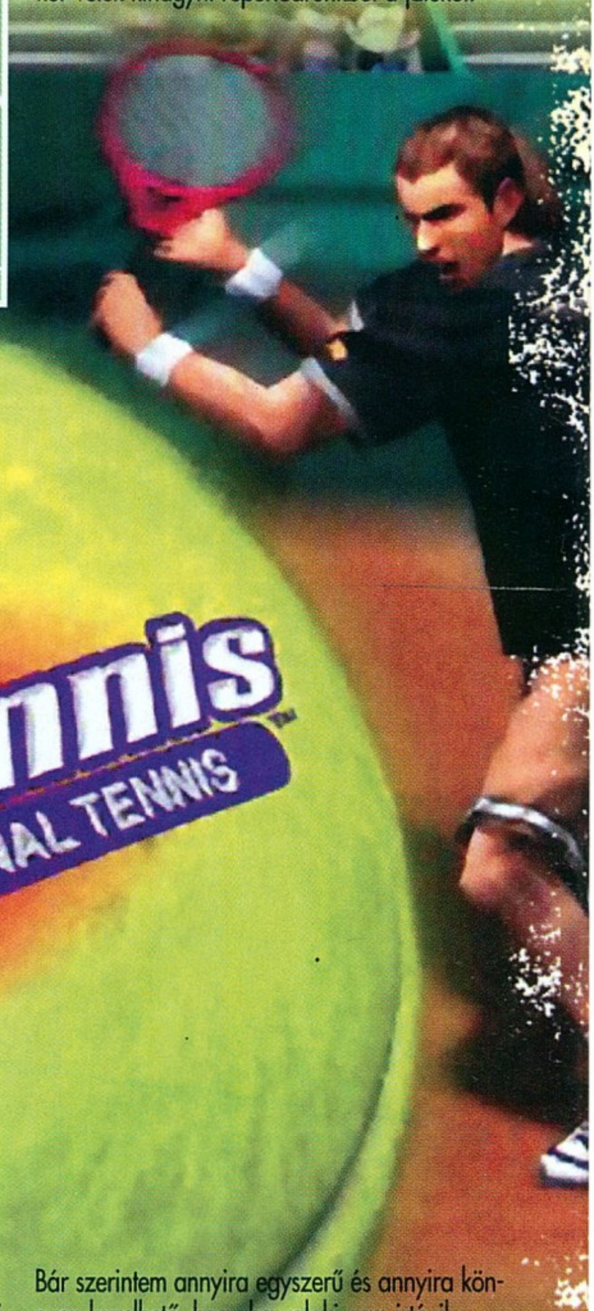
Mint már írtam, a versenyzők mozgása nagyon élethű, ugyanakkor viszont egyszerű és könnyen megszokható. Még egy antiteniszező is azon kaphatja magát, hogy tíz perccel a játék megkezdése után, már úgy nyomja, mint egy profi. A nagyon gyors reflexeken kívül szinte semmi különleges tulajdonságot nem igényel a játék. Ha mást sem tesztek, csak visszaütitek a labdát célzás nélkül, akkor is megnyerhetőek a meccsek, persze sokkal tovább tartanak. A játékosok mind férfiak (nincs is ezzel baj...), és mindegyiknek megvan a maga "szakterülete", amit érdemes kihasználni. Van, aki jól röptézik, van, aki erősen szervál, van, aki pontosan üt. Tapasztaljátok ki, és ennek megfelelően döntsetek a figurák között.

A hangulat és a játszhatóság is nagyon jó, bár nekem sokat levett a folyamatosan szóló zene. Elég gyengécske dallamokat sikerült beválogatni a programhoz és őszintén szólva kicsit zavaró mérkőzés közben hallani a muzsikát. A másik apróság, ami zavaró, hogy kicsit nehézkes megütni azokat a labdákat, melyeket a fejünk fölött emeltek át. Hátrarohanni és eltalálni az épp mögöttünk pattogó labdát sokkal nehezebb, mint az életben és nagyon sok alkalommal egy izgalmas labdamenet végén, amikor már az ellenfél kifeküdt és utolsó erejével átemeli felettünk a labdát, egyszerűen állunk majd és nem tudunk rámozdulni, akármennyire is akarunk. Ez egyértelműen egy programozói hiba.



Nem állítom, hogy az ellenfelek engedékenyek, de ott sem tapasztaltam semmi szokatlanuk szemét vagy igazságtalan dolgot. Ha megadjuk nekik a lehetőséget, akkor viszont kő keményen kivégzik a labdát. Ne emeljetek indokolatlanul és ne nagyon álljatok le a pályán sehol nézelődni. Tessék folyamatosan mozogni, különben a gép azonnal megtalálja, hogy melyik része a pályának elérhetetlen számotokra és bizony azonnal odavágja a labdát!

Persze ezek a fenti problémák eltörpülnek ahhoz képest, hogy a játék lassan már TV-minőségben mutatja a stadionokat és a kiírásokat (nem beszélve a kivetítő vásznak tartamáról a fedett arénákban). Nyugodtan mondhatom, hogy a Virtual Tennis az eddigi legszebb sportjáték, amit valaha láttam és olyan szinten magával ragadó, hogy ha valaki nekiáll játszani, (szinte már-már) garantálni tudom, hogy nem tudja majd letenni a kontrollert legalább két óráig. No, persze ehhez az kell, hogy szeresse a sportot, de ha ez a komponens megvan, akkor vétek kihagyni repertoárunkból a játékot.





Bár szerintem annyira egyszerű és annyira könnyen kezelhető, hogy ha valaki nem irtózik alapból mindenféle ilyen jellegű programtól, bizony másodpercek alatt azon kapja magát: rászokott a teniszezésre.

Adam

VIRTUA TENNIS

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ TÖKÉLETES KÉPMINŐSÉG, ANIMÁCIÓ, MAJDNEM TV-SZINTŰ!
× AKI NEM SZERETI A TENISZT, EZ UTÁN SEM SZERETI MEG

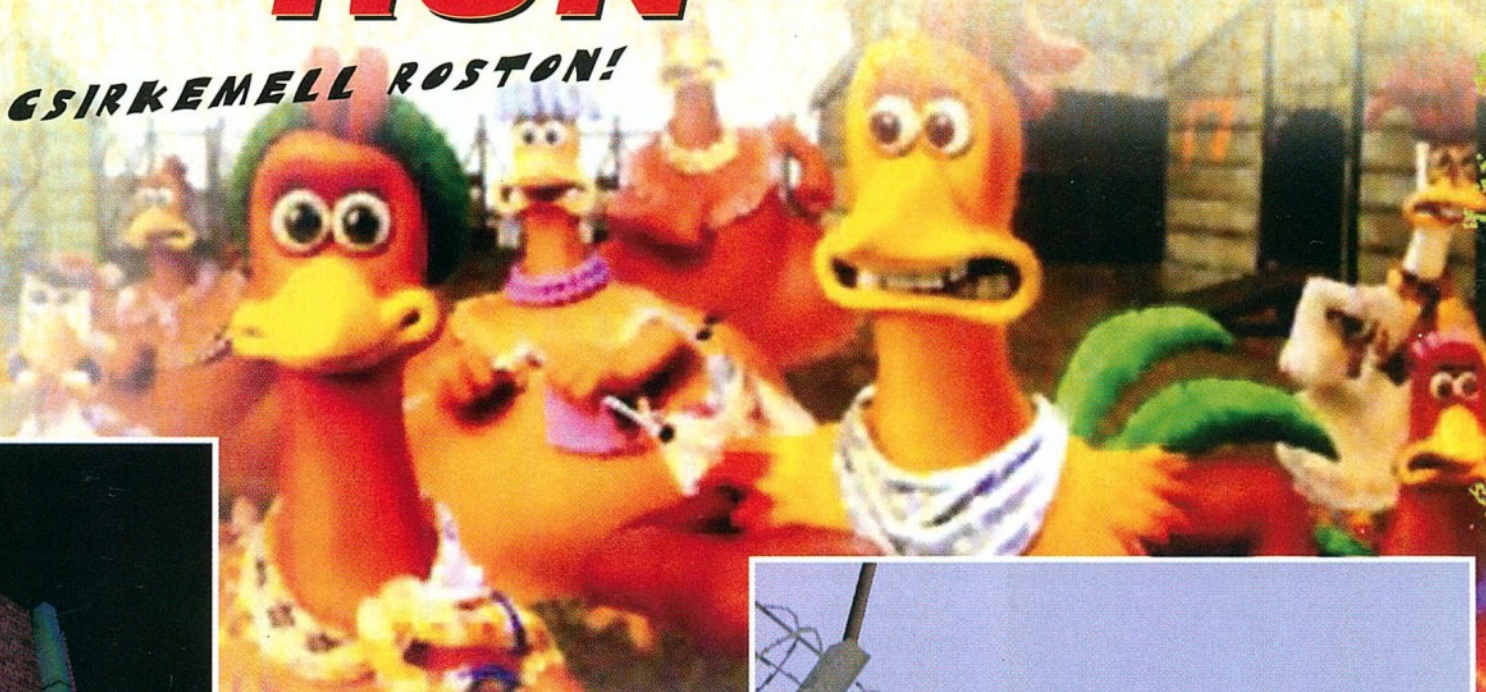
97%

CHICKEN RUN

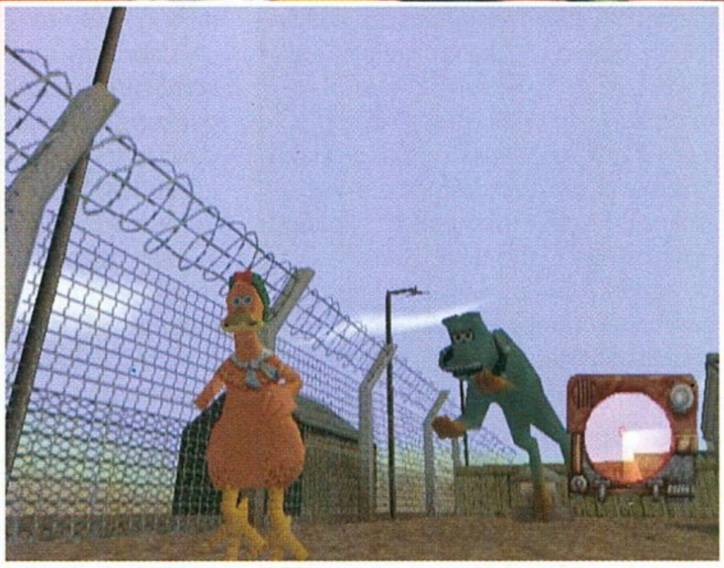
CSIRKEMELL ROSTON!

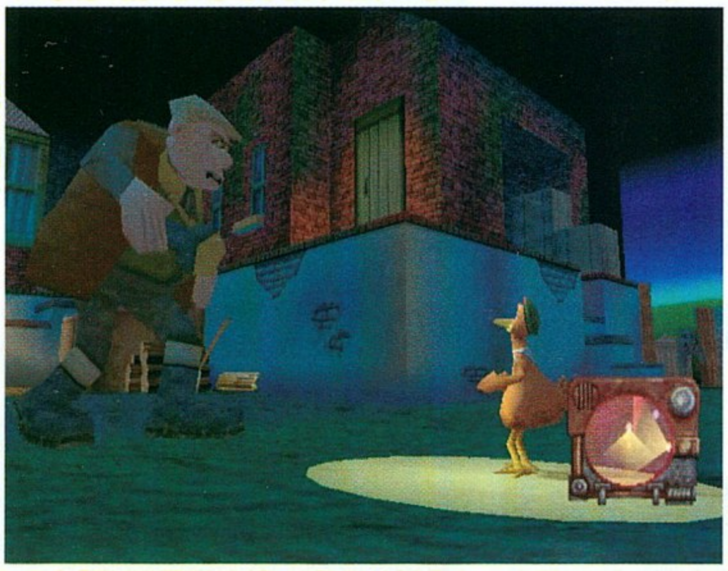
Valószínű valami frappánsabb bevezetővel tudtam volna kezdeni ezt a cikket, ha láttam volna a Csibefutam című mozifilmet! Azonban (sajnos) nem volt hozzá szerencsém, ezért kénytelen vagyok azokra az információkra támaszkodni, amiket a játékból sikerült kihámoznom. A helyszín egy teljesen átlagos csirkefarm, azonban a lakói nem mindennapiak. Okos csirkék! (Hogy az amerikaiak mit ki nem képesek találni.) Rájönnek, hogy voltaképpen csak azért tartják őket, hogy aztán a gazdájuk – Mr. És Mrs. Tweedy – csirkefeldolgozó üzemében végezzék tartalmatlan életüket. Azonban néhányuk elhatározza: megszöknek a farmról és megpróbálják az összes többi sorstársukat is kijuttatni a kerítésen túlra. Az elhatározást aztán tett követi, és mi itt vehetjük kézbe a Ginger nevű csirke irányítását. Azt tudni kell, hogy a csirkefarm négy egymástól elzárt részre van osztva (A,B,C,D), és kezdetben még csak az A részlegben tudunk mászkálni. Mindegyikben 4-4 felszámozott csirkeól található. Rögtön az A részlegben található két nagyon fontos "barakk". Az egyik a 17-es, a küldetések elején itt kapjuk meg az eligazítást Mac-től, és az 1-es, amiben a főmenüt találjuk. Itt lehet menteni, állást tölteni, állítani a hangokon, az irányításon, a képernyőn, de a behozott videókat és a megtalált jutalom képeket is itt lehet megnézni. Ezen kívül idebent tájékozódhatunk a mini-játékokban elért eredményeinkről is. Az első feladat hogy megtalálj egy ollót és egy régi borotvát. Ehhez át kell kutatnod a részleget és az ólakat. A szabadban nagy segítségedre lesz a radar, mert azon kívül, hogy jelzi, merre kószálnak a csirkéket őrző harci ebek, még a fontosabb tárgyak is fel-feltűnnek rajta, ha a radar hatósugarába kerülnek. Ha valamelyik ólban "kapirgálsz" szintén támaszkodhatsz a radarra, ugyanis ha valami használható tárgy közelében vagy, egy kis kijelző kezd rajta villogni, és csipogni. Minél közelebb vagy az adott tárgyhoz, annál jobban gerjed a műszer. Ha megvan mindkét cucc, menj vissza Mac-hez, ő a tárgyakból csinál neked egy drótvágót és azt is megmutatja a térképen, hogy hol kéne használnod. Menj oda, vedd elő az L-lel a drótvágót és nyomj egy X-et, és máris láthatod, amint Ginger nyílást vág a kerítésen és átbújik rajta. Hát ez ilyen egyszerű volt, és sokkal bonyolultabb feladattal az egész játék során sem fogsz találkozni. Gimgeren kívül iránytani fogsz még egy szereplőt: Rocky-t a kakast. Persze vele is általában csak a tárgykeresgélés lesz a feladat. Mindig kapsz egy rajzot, hogy minek kell összeszedni a darabjait (ez lehet egy álruha, katapult, mérleghintához súly stb.), és ha valami már megvan, a mellette lévő kis rubrikába kapsz egy X-et. Ha minden megvan, az adott sorszámú csirkeólba kell visszamenned (ez is fel van tüntetve a papíron), és ott aztán automatikusan továbbgördül a történet. A meneküléshez feltétlen szükséges tárgyakon kívül elvétve lehet még találni tojásokat (a kutyák ellen jó, vagy megdobálod őket, vagy eldobod nekik, hogy hozzák vissza), térképdarabokat, vagy esetleg bonusz képeket. Ez utóbbiak nem szükségesek a végigjátszáshoz, de a legutolsó videó csak akkor jön be, ha mind a tízet megtaláltad. Ahogy haladsz előre a történetben, úgy fedezed fel a farm többi részét és az átjárókat (egyet például neked magadnak kell ásnod). A csavarkulccsal jelölt ólakban olyan csirkék laknak, akiknek van valamilyen elképzelésük a menekülésről, csak még hiányzik néhány tárgy a gépezetükből, ezeket neked kell megszerezned. Ha egy-egy géphez minden megvan, használni is kell őket aljátékokban. A katapulttal a tóban úszkáló tárgyakra kell lövöldözni a csirkéket, a mérleghintával a gumimatracra, hogy aztán átpattanjanak a kerítés felett, a rakétákkal pedig a ház különböző nyílásain keresztül kell átlőni a tyúkokat. A mentőakció akkor sikeres, ha legalább húsz csirkét sikeresen kijuttatunk. Ha ezen felül teljesítünk, különböző medálokkal jutalmaz minket a gép. A baj csak az, hogy nagyon rövid a játék, mert miután mindhárom gépezettel kijutattuk a csirkéket, jön egy pálya a feldolgozóüzem belsejében, és máris ott találjuk magunkat, hogy a repülőgép alkatrészeit szedegetjük, és ha az is megvan, már csak a végső leszámolás van hátra, azaz az utolsó pálya. És ezzel cirka három óra alatt végezni lehet, és még az összes bonusz kép megszerzése is csak negyed órával tolja ki a játékidőt, lévén, hogy ezek a képek is folyton útba esnek jövet-menet. A játék egyébként aranyos izommetrikus-szerű 3D-s grafikát használ, aminek a hátránya, hogy sokszor nem belátható a terep. A zenék szintén jópofák, a hangokat pedig valószínűleg egy az egyben a filmből valók, mint ahogy a videókat is onnan ollózták ki. Egyébként a játékon nagyon látszik, hogy kicsiknek készült, mert tele van segítséggel, ha például valamit arrébb kell tolni, annak a nyomai jól látszódnak a padlón, de amint megnyílik egy új helyszín, rögtön megjelenik egy kereknyom is, ami a kapujáig vezet. Szóval ez sem egy tartalmas játék, mégis néhány óráig jól elszórakoztam vele, pedig már rég nem abba a korosztályba tartozom, akiknek a játék készült. Bár ez főleg a hangulatnak, és annak tudható be, hogy nem láttam a filmet és kíváncsi voltam a végére.

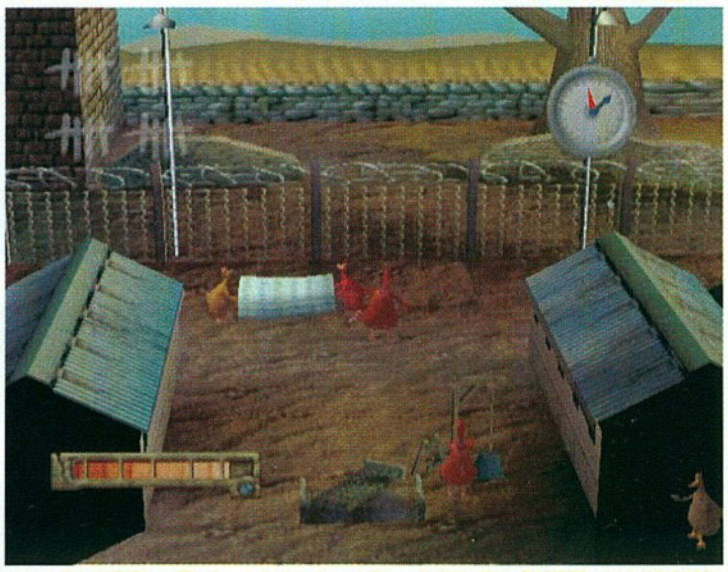
CSIPI M LEE











CHICKEN RUN

EIDOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ METAL GEAR CSIRKE MÓDRA, HANGULATOS FILMADAPTÁCIÓ, ALJÁTÉKOK

× NAGYON RÖVID, NÉHA NEM ÁTTEKINTHETŐ A FELÜLNÉZET MIATT A TEREP, NEM HASZNÁLJA KI A DC EREJÉT

78%

DREAMCAST LELTÁR

4X4 EVOLUTION

A 4x4 Evolution című program annyira dögös filmmel indult, hogy alig vártam, végre a kezembe vehessem az irányítást! A filmben nem a szokásos terepjárók száguldoztak, hanem mindenféle amerikai csodák, amiket – autós ismereteim nincsenek a legmagasabb szinten – én még hírből sem ismertem. Ezután a főmenü következett, amely "alatt" egy baromi szuper kis jelenet ment – egy sárga terepjáró száguldozott a kietlen tájon, igen király játékgrafikával megjelenítve. "Ha ilyen a játék is, akkor nem lesz baj!" – gondoltam.

Neki is ugrottam egy Quick Race-nek, és örömmel konstatáltam, hogy még egy csomó játékmód állna rendelkezésemre. Ezután egy elképesztően összetett menü következett pálya- és kocsiválasztással, meg mindenféle beállításokkal. Derék, ezzel jól el lehet bíbelődni, aki szereti a terepjárókat!

Maga a játék sem okozott csalódást. A grafika nagyon kellemes, a táj kissé kopár ugyan, de szép. Minden kameranézet jól használható, a kocsik mozgása normális. Icipicit mintha lomhák lennének a masinák, de ez nem zavaró egy terepjárónál. A pályán nem kell az úton haladnunk, elég szabadon száguldozhatunk, csak a checkpoint kapukat kell érinteni. Jó ki "terepező" effektusokkal találkozunk: fröcsköl a sár és a víz, a kerekek alól repkednek a földdarabok.

Néhány gyerekbetegsége azért van a játéknak. Például a köd-effektus, ahogy a pálya vége a semmibe veszik. A másik, hogy ha melléd ér valaki, mindenáron ki akar majd lökni, az útvonaltól függetlenül. Meg hasonlók – de azért ki lehet bírni...

TOMB RAIDER 4

Na, most aztán nagy bajban vagyok! Rövid ismertetőt kell írnom egy olyan játékról, amit csak "hírből" ismerek, hiszen sohasem játszottam egyik részével sem. Ahhoz meg ugye, hogy valamit regéljek ki kellett próbálnom a Tomb Raider 4-et.

Ez a játék megjelent már PC-re is, meg PS-re is, itt volt hát az ideje, hogy a Dreamcast tulajdonosoknak is legyen egy Lara játékuk. Mielőtt egy szót is írtam volna megkértem a szerkesztőség PC-s szekcióját, hogy töltsék be a játékot és mutassák meg nekem, milyen "számítógépen". Egyszerűen tudni akartam, hogy milyen DC konverzió született. Nos, kedves DC tulajok, nem jártatok rosszul! A TR4 olyan jól fut és annyira gyönyörű a grafikája, mintha a legerősebb PC-n tesztelnénk! Elképesztően szépek a fény/árnyék effektek (ez fogott emg először, miután elkezdtem nyomulni a cuccal) és hála a DC szupi irányítójának a kezelés is kellemes. Kellemes, de nehéz, meg kell szokni és meg kell tanulni! Ezt a játékot mindenképpen be kell szerezned, feltéve, ha kedveled a "klasszikus" 3D-s kalandjátékokat. Mert ugye DC-re ez az első Tomb Raider, és ez a sorozat tudvalevőleg az egyik leghíresebb a témában – ha nem a leghíresebb!

A sztoriban kezdetben Lara még mint fiatal fruska jelenik meg, ez egyfajta gyakorló pálya, hogy a kezelést magadévá tudd tenni. Később persze bemutatkoznak a legendás csöcsök, és a dupla copfból is szimpla hajfonat lesz. A játék hosszú és nehéz, két-három heted rá fog menni, mire előhozod a megnyerést. Ha elakadnál, az 576 Konzol 24-25-ös számaiban találsz végigjátszást.

DEMOLITION RACER NO EXIT

Hahahahaha. Ez volt az első reakcióm, miután fél órán keresztül teszteltem a Demolition Racer No Exit című programot. Nem tehetek róla, a Pitbull cég a Test Drive sorozat óta a bögyömben van... Közben szeretett főnököm az iroda másik sarkából sasolta a képernyőt, és ha jól hallottam, annyit fűzött csak a játékhoz: "Ez milyen pö** program!".

A látványos "film-intró" után sima verseny vagy Liga módok közül választhatunk. Ezután játékstílus és pálya- és kocsiválasztás következik, és már indul is az akció. Elkezdtem Demolition módban játszani és vizsgálgattam a grafikát. Hiába is kukacoskodnék, a látvány nem rossz, sőt! Gyors, pergő akció, belső nézetből különösen élvezetesek a futamok. Igen szép a táj, változatos és kellemesek a színek. Itt állt mögöttem a KByte főszerkesztője, SzJVC mester, kérdeztem is tőle: "Szerinted mi a fene baj van ezzel a cuccal?". Nézi, nézi a képernyőt, aztán megjegyzi: "Szerintem kommersz. 3.5-öt adnék neki az 5-ből.". És tényleg – hiába jó a játék grafikája, valahogy olyan bugyuta marhaság az egész. Idétlen dobozautók koccolnak egymáshoz (nincs súlya a kocsiknak, mintha műanyag masinák lennének), repkednek a levegőben, fel-felcsapódik a motorháztető. Az irányítás elég normális, habár ha egyszer túlfarolsz, akkor olyan, mintha az életben Porscét vezetnél – az Isten sem tudja megfogni többé a kocsit. A No Exit mód a PS-es Destruction Derby-ből ismert. Adott egy zárt aréna, ahol az nyer, aki legtovább talpon marad. Úgy nyertem meg a pályát, hogy szinte semmit sem csináltam – egymást végezték ki a marhák.

A játék "heavy" zenéje tényleg szuper, de mint mondtam, valami fontos dolog hiányzik belőle ahhoz, hogy siker legyen. Nem 'tom mi az...

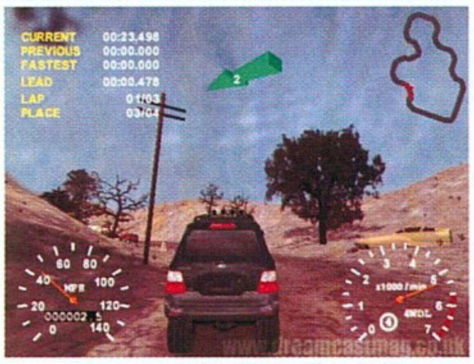
READY TO RUMBLE 2 BOXING: ROUND 2

Így utólag rájöttem, hogy a Ready to Rumble 2 Boxing: Round 2 című játékot nem ide, a DC Leltárba kellett volna tenni, hanem 1 oldalra, mert enyhén szólva királyra sikerült! Sajnálom, de most már mindegy.

A progi egy eszméletlenül húzós intróval indul. Dögös zene szól, a szereplők pedig CG animációval vannak megjelenítve – a háttér viszont eredeti videofelvétel ("rendes" közönséggel), sőt, a világhírű kommentátor, Michael Buffer is felbukkan. Élőben persze. "Let's get ready to RUBLEEEEEE!" Eszméletlen kombináció! Az animált CG szereplők néha olyan jól néznek ki, hogy elgondolkodtam, nem emberi testekre vannak-e felmontírozva az idióta fejek?! Az biztos, hogy ez a szuper intró kedvet csinál a programhoz.

Több játékmód közül is választhatunk, 1-2 játékos módban is. Kezdetben 12 pofás bokszoló áll rendelkezésünkre. Én természetesen a mikrofonfejű Afro Thunderrel mentem, jött a kommentátor, aztán a bunyó. A játék grafikája ESZMÉLETLEN stílusos (ez mondjuk nem mondható el a kissé szegénye és sötét háttérre), a szereplők mozgása is veszett király. A baj csak az volt, hogy ellenfelem hamar dagadtra püfölte a bucimat, én meg szinte alig tudtam 1-1 igazán gyorsat ütni – Afro inkább csak nagyokat csapott a levegőbe (aka. "árnyékolt") és kapta a súlyos pofonokat. Már kezdtem arra gondolni, hogy a cucc túl nehézre sikerült, de hát az ilyen játékoknál az Arcade mód sohasem szokott túl kedves lenni. Aztán beléptem a Championship-be, na ott már jobban ment a matek. Rájöttem, hogy az analóg kar irányaival különböző fajta pofonokat tudok bevinni, így jól szórakoztam, és az ellenfelek sem voltak túl nehezek.

Ajánlom mindenkinek a játékot, de főleg azoknak, akik ketten is tudnak nyomulni vele, mert úgy az igazi a buli – szerintem.

















81%

96%

79%

90%

DREAMCAST LELTÁR

DINO CRISIS

Ebben a hónapban valamiért "visszafelé" kezdtem el írni a DC Leltár rovatot, azaz a Gunbird 2-vel kezdtem. Aztán jött a Plasma Sword, utána meg a Dino Crisis. Amikor ezt észrevettem röhögtem is egy nagyot – jól ledegradáltam szegény Capcom-ot, három játékuk is bekerült az "ömlesztettek" közé. De hát mit csináljak, ha ki nem állhatom, amikor egy cég elővészi a sikerjátékait és gyorsban elsüti minden egyes új gépre, ami piacra kerül, VÁLTOZTATÁS NÉLKÜL. Korábban a Resident sorozattal csinálták ezt, most úgy látszik minden progi áldozatul esik. (Kell a pénz, Capcom?) Főleg az idegesít, amikor a programok egy az egyben kerülnek át a jobb gépekre, esetünkben Dreamcast-ra. Intró ugyanaz, játék ugyanaz (3D kaland-akció, logikai feladatok, mászkálás, dínók), minden tök ugyanaz, csak ahol PS-ön mondjuk 50 poligon volt, ott DC-n 500. Ja, meg nincsenek pixelek. Ennyi. Tudom, tudom, hogy az új játékosokkal is meg kell ismertetni a régi sikereket – és ezzel nincs is bajom –, de hát könyörgöm, azért annyi energiát fektethetnének a cégek a dologba, hogy legalább VALAMI pluszt tesznek az újabb verziókhoz.

A Dino Crisis PS verzióját én teszteltem (leírás a Konzol 20. számában), és már akkor is kicsit vérszegénynek találtam a Residentek után. Jó játék, de nem egetverő. Végignyomod egyszer, mert nagy név, de semmi több. A DC változat sem érdemel annál többet, mint amit a PS-nek adtam. Főleg azért nem, mert beraktam a PS lemezt a PS2-be, és a pixelelmosó képesség miatt (Smooth-on) szinte 100%-osan ugyanazt az eredményt kaptam, mint DC-n.





80%

PLASMA SWORD

Mint már az előző számban ismertetett Psychic Force kapcsán említettem, nehéz úgy verekedős játékot fejleszteni, hogy már a piacon van egy olyan "majdnem felülmúlhatatlan" elöd, mint a Soul Calibur. Viszont talán valamelyest garantálja a sikert, ha ez az új verekedős játék egy nagy cím folytatása. Namármost a Plasma Sword előző epizódja, a Star Gladiator PlayStation-ön volt nagy siker, és nem tudom, hogy hány Dreamcast tulajdonos rendelkezett korábban ezzel a géppel – talán szerencsésebb lett volna PS2-re kijönni vele, habár ahogy a Capcom-ot ismerem, ez is bekövetkezik rövidesen!

Ja, hogy a játékról is kéne szólnom... 3D-s verekedős anyag, de nem Tekken klón, mert a szereplők fegyverekkel küzdenek benne. A grafika nagyon erős közepes, kicsivel jobb, mint a nagy átlag. A háttér szépen rajzolt, de eléggé kiábrándító: egy egyszerű 2D-s "poszter" van odafeszítve az arénák mögé. A szereplők normálisan mozognak – persze nem élethűen, de hát ez egy fantasztikus cucc, vagy mi a fene?! Hangok – vannak, főleg üvöltözés és csattogás.

Jobban megvizsgálva a Plasma Sword-öt nagy dologra jöttem rá: ez egy szimpla PlayStation program (kódilag)! Az intróból is jól látszik (meg a hátterekből is), hogy ezt a stuffot nem DC-re tervezték eredetileg. Az egész csak azért pofásabb, mert a DC ugye pöttyet erősebb gép, mint a PS. Kapóra jött a Capcom-nak a DC debütálása! Megint hülyére vettek minket...





64%

REVOLT

Tavaly engem is elkapott a távirányítós autó láz. Vettem egy Tamiya Porschét, elkezdtem tuningolgatni – a végén úgy ment, mint az olajozott istennyila, de mire észbe kaptam, már 170 ezer forintomban volt. (Bakker!) Aztán egyszer kimentünk a Pólus mögé a haverommal, neki egy Hummerje volt. Karamboloztunk, a Porsche sza*** tört. (Bakker!)

Ennél jóval olcsóbb megoldás, ha az ember Dreamcaston nyomja az ilyesfajta versenyeket. A baj csak az, hogy a konzolos "szimulációknak" vajmi kevés köze van a valósághoz. Éppen ezért a Revolt inkább minősíthető egy szimpla Micro Machines-szerű versenyjátéknak, mint távirányítós autó-szimulátornak.

Ettől eltekintve a élvezhető a cucc! A kis kocsik nagyon jól irányíthatóak, a pálya méretarányai pedig finoman el vannak találva, az akció jól átlátható. Az irányítás kellemes, a kocsik sokkal kevésbé hajlamosak a kifarolásra, mint az életben. Van azonban egy borzalmas dolog a progiban, amit egyrészt nem is tudtam mire vélni, másrészt agyoncsapta a kezdeti lelkesedésemet: a felvehető "szívató-eszközök" használata! Egyszerűen bosszantó, ahogy valaki hátulról mondjuk "megráz", és ilyenkor a járgány kifarol, irányíthatatlanná válik, bénázik. Ez véleményem szerint nem kellett volna a játékba...

A grafikát átlagosnak ítélem meg. Ez most nem fanyargás akar lenni, mert egyébként nem is nagyon tudom – amíg nem láttam rá jó példát – hogy miként lehetne ezt a stílust szebben megvalósítani. Semmi extra, de jól funkcionál. Összességében? Nem is tudom...





77%

GUNBIRD 2

Először japán, majd amerikai verzióban érkezett meg az első 100%-osan shoot-'em-up játék Dreamcast-ra, a Gunbird 2. Az anyag a Capcom védőszárnyai alól való és teljes egészében Manga stílusú. Mit is mondhatnék még róla? Az akciót felülről láthatjuk, minimális 3D körítéssel, függőlegesen erősen nyújtott "játéktermi" képernyővel. (A kép két szélén széles fekete "csikk" látható.) Kis Manga figurákat irányítunk, nyomjuk a tűzgombot, ontjuk a lövedékeket és azon igyekszünk, hogy elkerüljük a nálunk tízszer nagyobb ellenfelek által ránk zúdított golyózáport. Közben az akcióból SEMMIT sem látunk, de hát ez a lövöldözős játékok sajátsága, nem újdonság. Extra fegyvereket és speciális támadásokat gyűjtünk, elnyomkodjuk őket, a képernyőt monumentális robbanások töltik be, visítozunk és NAGYON jól szórakozunk. Hallgatjuk a tinglitangli zenét és a japán beüvöltéseket, és bosszankodunk az erősen PIXELES, de kellemes grafikán. Mindezt csak akkor tesszük, ha szeretjük az ilyesféle játékokat – egyébként tartózkodjunk tőlük!



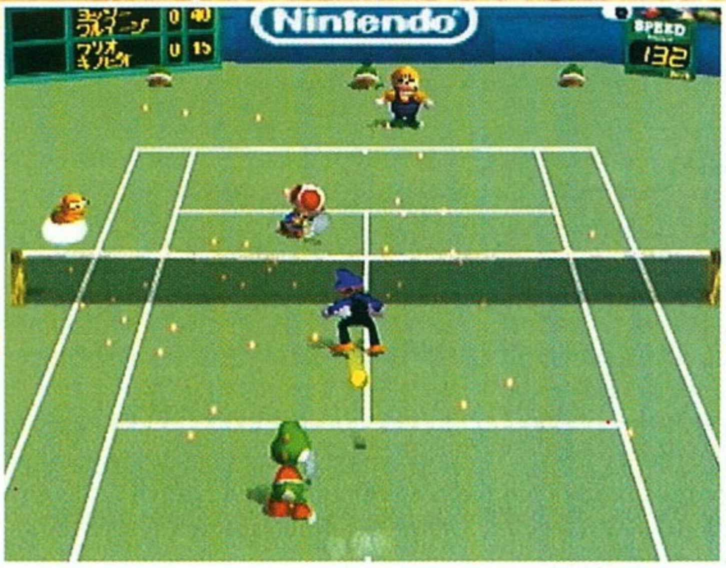


76%

Nem feltétlenül állítom, hogy szerencsés választás volt a Virtula Tennis után a kezembe nyomni a Mario Tennis-t, de hát a Martin tudja, hogy már-már misztikus vonzalmat érzek minden Mario-figura irányába, így ő nem tett mást, csak kielégítette azon igényemet, hogy minél több és minél jobb Mario-játékokat teszteljek havonta. Egyszóval veszélyes lehet így gyors egymásutánban nekiállni két ugyanolyan, mégis teljesen más játék tesztelésének. Első blikkre a program borzasztó volt. Aztán elkezdtem kicsit játszadozni is vele és megpróbáltam elfelejteni a DC technikai tudását és visszatérni az N64 világába. Miután ez megtörtént, már egészen más formában és más véleménnyel voltam és vagyok a programról. A maga nemében teljesen rendben van, nem rontottak el benne szinte semmit, így minden valódi Mario-rajongónak azt kell mondanom: ez a játék kötelező!

Nem is olyan rég volt egy másik sport Marioékkal kapcsolatban, ez volt a Mario Golf. Osztatlan sikert aratott mindenhol és könnyen lehet, hogy ennek köszönhetően a Camelot Software úgy gondolta, hogy nincs más dolguk, csak kiadni egy újabb sportot. Szerintem bejön nekik majd ez is, bár kétlem, hogy a felnőtt társadalomból bárki is megveszi ezt a teniszt, de nem is ők a célközönség. A játékban több mint 12 klasszikus Mario karakter, 6 különböző pályán mérheti össze a tudását. Első ránézésre az ember azt gondolná, hogy valami rózsaszín barbi-típusú elmebeteg játék, pedig ha tartalmilag nézzük és nem vesszük figyelembe a játék képi világát, azt kell mondanom, hogy bizony vér profi maga a mérkőzés, az összes szabály és nem nagyon találtam olyan pontot, ahol eltértek volna a készítők tenisz nagykönyvében leirt sémáktól. Itt is szetenként mennek a mérkőzések és ha mindenki azonos játszmát nyerne esetleg, végül a Tie-Break dönti el, hogy ki is léphet tovább a következő szintre. Erről azt kell tudni, hogy nagyon sok embernek még mindig nem tiszta, hogy mit is jelent ez a rövidítés, így egy pár szóban leírnám. Gyakorlatilag a játékosok felváltva adogathatnak kettesével egymásnak és az számít győztesnek, aki a hét pontos határt elérve két pontnál nagyobb előnyre tesz szert. Tehát, nem elég 7-0-ra vezetni. Még onnan is ki lehet kapni 9-7-re! 8-0-ra már viszont igen, mert elhagytuk a hét pontot (valamelyik oldalon) és jóval több van a két pontos előnynél. Na, remélem kicsit tisztább! Megmondom őszintén meg is lepett, hogy ezt a szabályt is bennhagyták a játékban, mert nem igazán egyértelmű sok embernek és nem titkolom, hogy a "máriótenisz" is a kisebbek szeretik majd inkább.

Ha össze akarom gyűjteni a legfontosabb okokat, melyek miatt érdemes megnézni a programot, akkor azzal kezdeném, hogy ugye minden "marios" arc benne van. A játékot ugyanaz a csapat csinálta, aki a Mario Golf-ot is



"megteremtette" és ugye azt minden N64-rajongó tudja, hogy eme program bizony híresen nagyot szakított a játéktörténelem gyümölcseiből.

Négy játékos gyötörheti egymást rengeteg különböző módon, a bajnokságtól kezdve egészen az ügyességi feladatokig szinte mindenhol. Borzasztóan egyszerű a játék irányítása, de ez nem jelenti, hogy egysíkú vagy unalmas is egyben. Mint az igazi teniszben, itt is emelhettek, ejthettek, lecsaphattok és minden olyan ütéstípust megpróbálhattok, amit annak idején maga Becker is szívesen prezentált, halálra alázott ellenfelei megalózott arckifejezése előtt. Egyszóval mindent lehet, amit egy igazi pályán megtennétek és pontosan ezért "becsapós" a játék. A fene sem gondolná első látásra, hogy lehet a labdát különböző irányokba csavarni, vagy 10 centiméteres pontossággal ejteni! Na, ezek azok a dolgok, melyek csak akkor válnak láthatóvá, ha már egy ideje játszogattok a programmal és volt módotok kicsit beleérezni az irányítás mélyebb részleteibe.

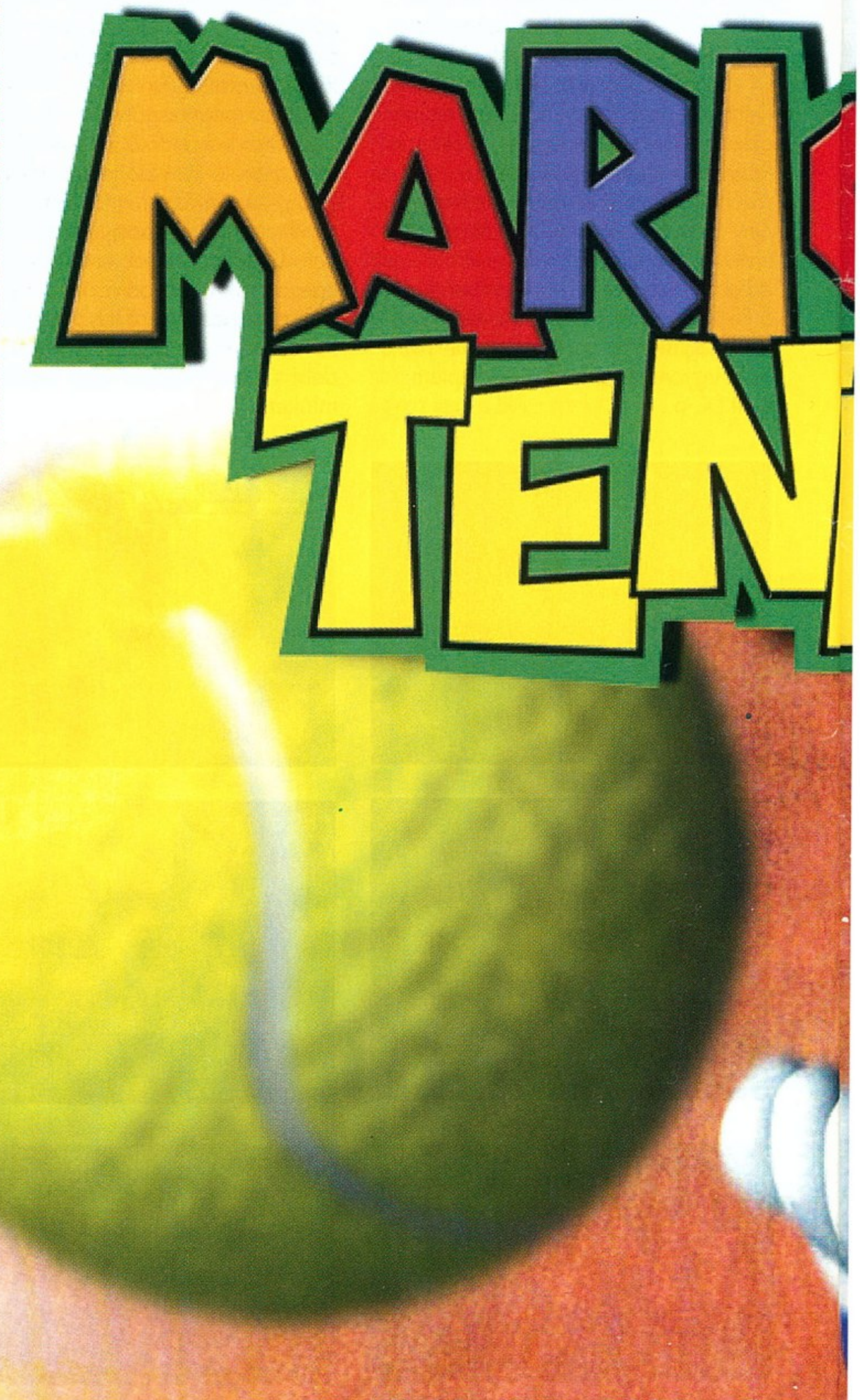


Akik már jó pár éve nyomják a Mario világot, azoknak bejön majd annak a ténye is, hogy szinte mindegyik karakter benne van a játékban. Egy (már kicsit megszokott) intróval kezdődik egyébként a bajnokság, melyben romantikus módon felsorakoznak a karakterek és még a gonosz Bowser is lecseréli épp aktuális fegyvereit egy teniszütőre. Mindenkit kiválaszthatunk játékosunknak, aki valaha megfordult Mario életében és elmaradhatatlanok a testre szabott megnyilvánulások, nyögések, káromkodások.

Nem győzöm eleget hangsúlyozni, hogy teljesen élethű minden és nagyban hozzájárul a program pozitív megítéléséhez, hogy rózsaszín világ ide, rózsaszín világ oda, nem "csordul túl" a gyermetegség, így nagyobbacska játékosok is játszhatnak vele eleget anélkül, hogy minden harmadik percben hányingert kapjanak az éppen aktuális hanghatástól. Ha tartalmilag nézzük a versenyeket, ott gyakorlatilag két részre oszthatjuk a programot. Az első csoport, a "normális" versenyek. Ilyen a bajnokság, az egyszeri, barátságos mérkőzés, vagy páros mérkőzés. Ezekről nem kell nagyon tudni semmi különöset, talán annyit, hogy a páros meccseknél természetesen megváltoznak a szabályok, mivel szélesebb lesz a pálya és meghatározott pontokon állnak az emberkéink (már ha emberekkel játszunk), de ez azoknak, akik már teniszeztek valaha, nem lesz különösebben meglepő.

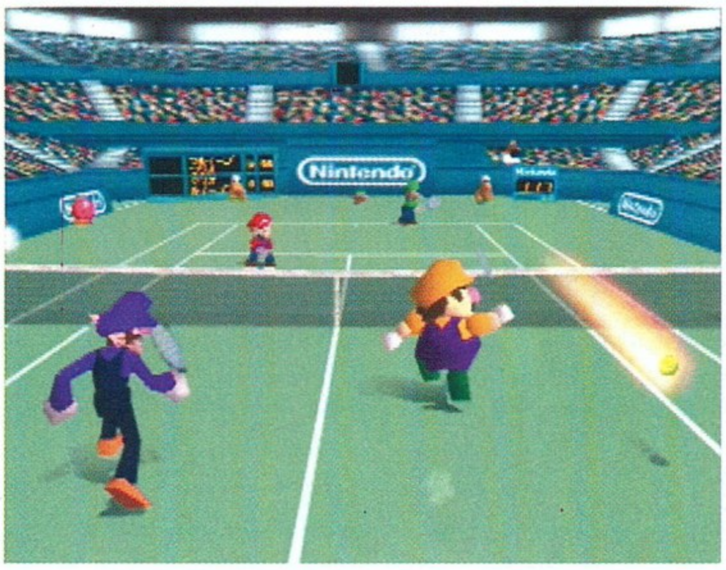
A másik rész olyan játéktípusokat foglal magába, melyeket már mindenképp inkább a gyerekeknek készítettek, akik egy pár perc múlva unalmasnak találják majd az ide-oda adogatást és mégis valami színes Mario-dologra vágynak. Az első ilyen játék a Ring Shot. Ezen a mérkőzésen ugyanúgy meghatározhatjuk ellenfelünket, csak éppen egy kicsit kibővülnek feladataink a labdamenetek alatt. A háló felett különböző méretű és különböző formájú gyűrűk vannak, melyeken átütve a labdát, pontokat kapunk. Nem kell mondanom, hogy itt pontgyűjtésre megy minden mérkőzés, ám ha már sikerült átütnünk a labdát párszor a gyűrűkön, még mindig nem vághatjuk zsebre a pontokat, mert ahhoz meg kell nyernünk a labdamentet is. Magyarul: teljesen felesleges több száz pontot összeteniszeznünk, ha a labdamenetet nem ti nyeritek. Egy nyamvadt pontot sem kaptok majd!

A Piranha Challenge-nevű játékban sikerült egy elég nehéz, merem állítani szemét feladatot kitűzni elénk a készítőknek. Ez abban nyilvánul meg, hogy a pálya alapvonalánál elhelyezkedő három húsevő növény által kiköpött labdákat kell elérnünk és visszaütnünk. Namármost, ez magában még nem lenne megoldhatatlan dolog, viszont



van még egy ellenfelünk is a pályán, aki kegyetlenül visszacsap minden általunk kín-keservesen utolért labdát. Nem elég tehát elérni a virágok "köpetét", nem elég után a visszaütni, úgy kell megejteni azt a return-t, hogy még az ellenfél se tudjon belepiszkálni. Na, ez nem lesz könnyű!

A harmadik érdekesség Bowser palotája, ahol egy lávafolyam fölött, egy felfüggesztett pályán kell játszanunk, ami folyamatosan himbálódzik és mozog, nem is beszélve a körülöttünk repkedő tárgyakról és power-up-okról, melyeket ha sikeresen eltaláljuk, olyan pluszerőt kapunk, melyet a következő ütésnél nagy valószínűséggel sikerrel használhatunk majd. Tény, hogy ez a pálya magában valahogy nem olyan érdekes és izgalmas, amilyen lehetne, de hát nem sikerülhet minden tökéletesen. Inkább nehéz, mint szórakoztató, de azt kell mondanom, hogy egyénfüggő minden, én baromira el tudom képzelni, hogy valakinek csak ez a pálya jön be igazán.



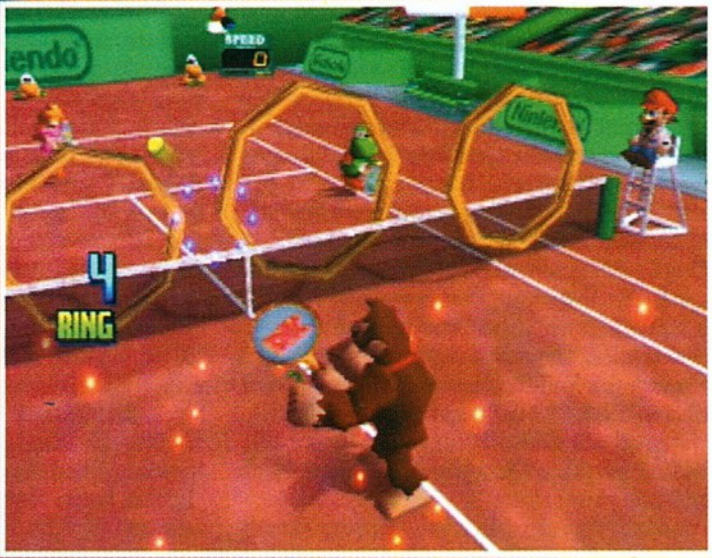
Kicsit jobban másszunk bele az irányításba! Az A és a B gomb irányít gyakorlatilag minden ütést. Az A egyszerűen megküldi a labdát, míg a B ad neki egy kevés felső csavart, magyarul a labda tetejét megcsavarja, hogy lefelé csapódjon repülés közben. Ha lenyomva tartjátok valamelyik gombot ütés előtt, a játékosunk egy speciális, erős ütést mutat majd be, amit valószínűleg nem tud az ellenfél sem visszaütni. Ennél az ütésnél azonban vigyázni kell, mert mialatt kis játékosunk gyűjti az erőt az ütéshez megáll, és nem nagyon mozog sehova. Ez azt jelenti, hogy ha túl hamar nyomjátok meg a gombot, akkor bizony megálltok valahol és elkezditek gyűjteni az erőt, a labda viszont jó három méterrel mellettetek fog elsüvíteni, ti meg a nagy erőtökkel ühetitek a levegőt. Ha nagyon hamar álltatok neki erőt gyűjteni, a Z-gombbal feloldhatjátok azt a varázslatot, de szerintem akkor már rég késő bármerre is elmozdulni.



Fura egyébként a játék nehézsége is, mert valahogy nem egyértelmű, hogy ki lesz veszélyes ellenfél és ki nem. Olykor-olykor a legártatlanabb figura képes olyan ászokat ütni, hogy azt sem tudom merre repült a labda. Ha már az ászoknál tartunk, nem sikerült a legjobban a programban a szervafogadások kivitelezése. Sajnos nagyon lassan reagálnak a játékosok és nagyon sok alkalommal, mire megmozdulnánk, már el is repült a labda előttünk. Próbáljatok már az ellenfél adogatásának a megkezdése előtt kitalálni, hogy vajon merre készül ütni és kicsit elmozdulni abba az irányba. Az első három fokozatnál ez annyira nem nehéz, de amikor a nehéz és a kiváló fokozaton próbálunk adogatást visszaütni, jó sok ászt kapunk majd még úgy is, hogy közben folyamatosan készenlétben vagyunk és összpontosítunk a labdára.

A játékosok tudását megvizsgálva, egyértelmű, hogy karakterfüggő ütésekkel és mozdulatokkal sikerült teletömködni minden mérkőzést. Mario és Luigi talán az egyedüli páros, akiknek nincs semmi extra tulajdonságuk, de ők gyakorlatilag mindenben jók. Ezzel szemben Baby-Mario olyan gyors, hogy szinte mindent elér a kis mocsok, Donkey Kong Jr. képes egy-egy nagyobb ütése után vizet fakasztani a pályán, olyan erővel küldi meg a lecsapásait, de a legádázabb ellenfél mégis Boo, aki olyan csavart labdákat tud ütni, hogy ember legyen a talpán, aki meg tudja határozni, hogy hova fog az az istenverte labda becsapódni. Eme utolsó karakter már jó párszor megakadályozta, hogy a bajnokságban a legnehezebb fokozaton én emelhessem magasba a kupát, úgyhogy borzasztóan utálom. Olykor-olykor még azt is mondanám, hogy a gép egyszerűen csal! Persze ezt megmagyarázhatjuk azzal, hogy ilyen speciális ütésfajtákat tudnak a játékosok, de majd megértitek, miről beszélek, amikor egy 100%-os ütésetket valamilyen csodával határos módon mégis visszaadja az ellenfél.

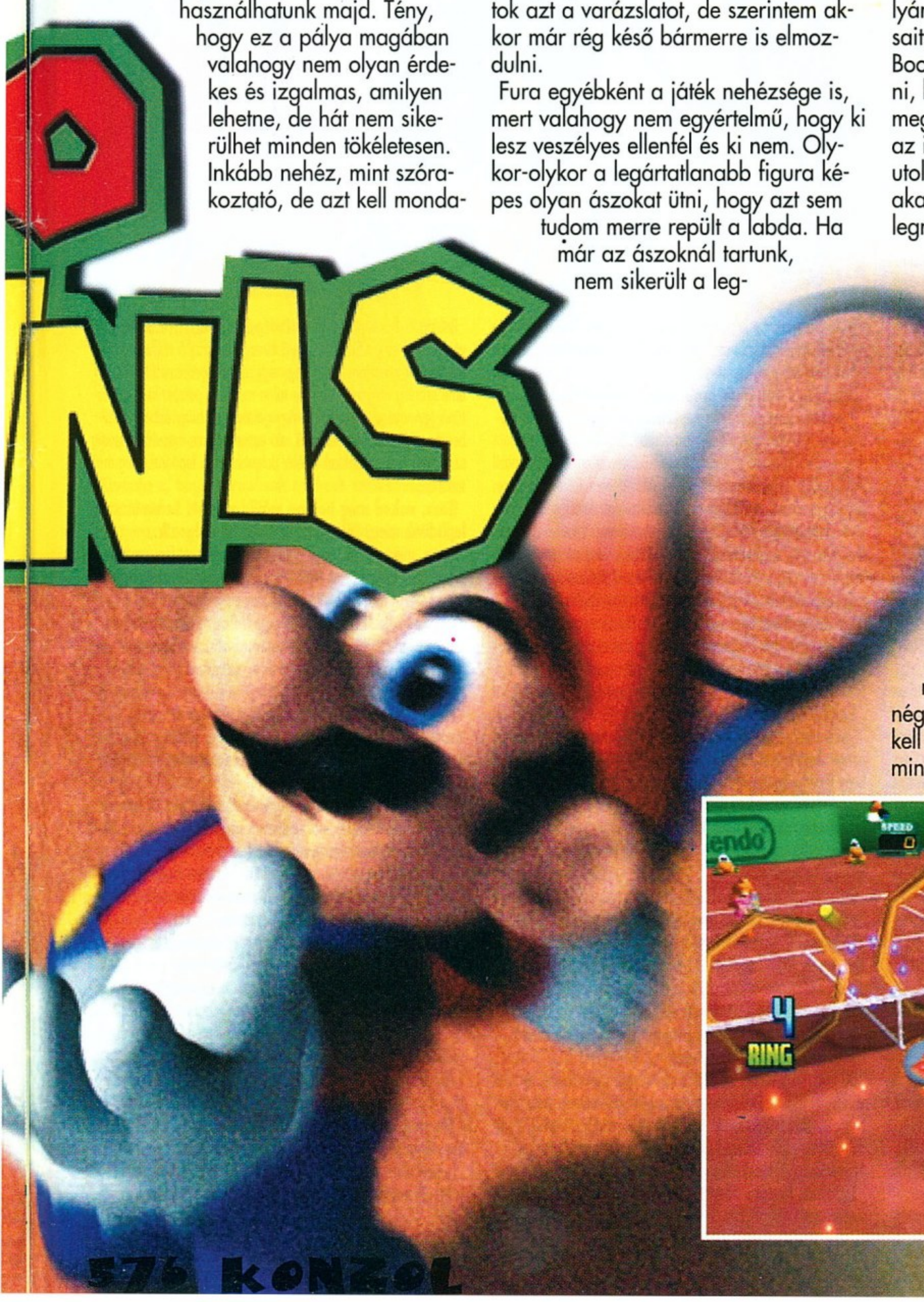
A játék egyik nagy pozitívuma még a multiplayer-mód, ahol akár négyen is nyomulhatunk a pályán. Nem kell különösebben ecsetelnem, hogy ez mindig bejön, akármilyen játékról van szó, mert barátokkal játszani, barátok ellen mindig jó buli volt, ráadásul a Mario Tennis grafikailag és irányíthatóságban is nagyon könnyen átlátható, így elkerülhetjük cimboráink azon védekezését a játékkal kapcsolatban, hogy "én nem tudok ezzel játszani, mert még nem próbáltam sose ilyen izét irányítani".



Ha már a grafikát említettem érdemes egy pár szót ejteni arról is. A játék sosem lassul be, még az ismétlések alatt sem, és minden objektum szép és egyszerű, a már megszokott Nintendo stílusban. Néhol egy kicsit lehette volna javítani a grafikán, de összességében azt mondhatom, hogy szinte hibátlan ez a része a játéknak. Nagyon szépen mozgat a program mindent, és soha hangsúlyozom: nem lassult be nálam.

Összegezve tulajdonképpen nem igazán találtam olyan hibát vagy problémát, ami arra ösztönzött volna, hogy óva intsek bárkit is a program hibáival kapcsolatban. Jó a játék, mert több generációt is meg tud mozgatni, még akkor is, ha a legjobban mindenképp a legkisebbek fognak örülni a dolognak. De bárki nekiállhat teniszezni és csapkodni, mert itt is tudást igényel egy mérkőzés, itt is gondolkodni kell még akkor is, ha az ellenfelek repülő hógolyók és rózsaszín kiskirálynők. Karácsonyra tökéletes ajándék, mert pont az a felhőtlen, problémamentes hangulat itatja át az egész játékot, amire mindenki vágyik, különösen az évnek ebben a szakaszában. Nálam bejött a játék hangulata, látványa és játszhatósága is. Az apró hibák messze elfeledhetőek, amikor széles vigyorral kergetjük a kis sárga labdát a pálya szegletében.

Adam



MARIO TENNIS

NINTENDO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK

✓ JÓL KERESZTEZTÉK A SPORTOT A MESÉVEL
× APRÓ KEGYETLENSÉGEK AZ ELLENFÉL RÉSZÉRŐL

87%

Kis szívem mélyén őszintén reméltem, hogy decemberben, a szeretet ünnepének hónapjában nem fogtok itt hagyni a slamasztikában, és igazán király levelekkel fogtok megajándékozni. Hála nektek, és hála Csipi mester géppuskatűz-gyorsaságú gépelési tudásának össze is jött egy baró Csevegő, és így, az irományok végig olvasása után kijelenthetem, hogy ez lett az év talán legjobb levelezési rovata!

T. Martin. Ezt a levelet elsősorban az októberi számban levő Hónap levelére és a Te általad adott válaszokra reagálva kezdtem el írni. Eddig szépen csöndben figyelgettem az eseményeket (kezdve a PC vs. Konzol háborútól a PS vs. N64-en át a DC vs. PS-ig – hú ez hosszú volt) és mindig meg voltam elégedve az újsággal. Soha nem zavart, ha két betűvel több volt egy N64, vagy hárommal egy PS cikkben és ezután sem fog érdekelni. Viszont úgy vettem észre, hogy sajnos mostanában kezd eldurvulni egy kicsit a Csevegő hangvétele és ezt nem hagyhattam szó nélkül. (...) Visszatérve a Csevegőhöz és az Októberi Hónap leveléhez, úgy gondolom, hogy mindkettőtöknek igaza van. Valóban sokan nem értenek az újságkészítéshez és valóban nem tehetsz arról, hogy olyan leveleket kaptok, amilyeneket. Viszont a Ferinek is igaza van abban, hogy bizony a legtöbb mostani levél az ő általa "zanzásított" verziót hozza (a levelek minősége egyébként valóban az Olvasók hibája). Én elhiszem, hogy sokan kérnek segítséget, és Ti szeretnétek is segíteni nekik, de a Csevegő hangulatát nagyon lerontja, amikor szinte csak ilyen levelek vannak benne (a Hónap Levelét egyébként jó ötletnek tartom).

Viszont akkor most mindenkinek igaza van?

Ami tulajdonképpen felkavart, az bizony a DC vs PS háború és az új generációs konzolok hírei. Sajnos még csak képekről ismerem az új generációs konzolokat, de már alig várom, hogy birtokba vehessek egyet. Viszont itt jön az a bökkenő, hogy melyiket? És itt most nagyon igaza van a Ferinek, mert (én is azok közé tartozom, akik minden infót tudni szeretnének) sokan vannak, akik szeretnének áttérni az új gépekre, de fogalmuk sincs, hogy melyiket lenne érdemes megvenni.

DC bemutató már volt egy régi számban és most már van PS2 is. Amit nagyon kértek, előbb-utóbb úgyis teljesítjük. De hidd el, mi is szeretjük először "testközelben" tesztelni a gépeket!

Hidd el, hogy sokan kíváncsiak a hírekre és kíváncsiak a véleményedre is, hiszen Te láttad a gépet több játékkal is, mi meg csak képeket láthatunk és a képek bizony sokszor nem adják vissza a valódi látványt (arról nem is beszélve, hogy néhány képre ráfoghatják, hogy az "real time grafika" aztán később meg kiderül, hogy "egész szép volt a videó..."). A N64 vs. PS és a DC vs. PS háborúról annyit, hogy az ilyen leveleket legszívesebben bele se raknám a Csevibe. Amióta áll a világ mindig az volt, hogy a milliomosok megszerezték a legjobb és legújabb cuccokat aztán arra verték magukat. Nekem ne verje magát valaki arra, hogy (egy kicsit eltorzítva idézek :) "apuci vett nekem a PS mellé egy DC-t" és hogy az mennyivel jobb, meg hogy "nagylelkű voltam és meghagytam a PS-t is, mert arra jön ki a FFIX".

Ne irigykedj! Nekem is küldött apám a múltkor egy kiló kenyeret, mert jött egy olyan fejlövése, hogy én hajlamos vagyok a kaja helyett a csajokra költeni.

Az ilyeneket legszívesebben fejbe lőném. Ez az a típus, aki a szakmunkásképzőbe Porshe-val megy minden nap, aztán röhög mindenki képébe, mert apuci úgy is kifizeti a vizsgákat (a diplomát természetesen a piacon veszi).

Vannak ilyenek? Ne izélj mááár... Porsche-val...

Nekem keményen meg kell dolgoznom azért, hogy pénzem legyen és így is félévente veszek játékot, mert egyszerűen a mai dolgozó embernek kiszúrják a szemét havi 40-50 ezerrel, hogy abból éljen meg, legyen 3 gyereke, 3 szobás lakása, meg egy autója. Elnézést, ha egy kissé elszálltam, de sokunkat idegesítenek az "új generációs milliomosok". Üdv: TomacK

Túlságosan mellre szívod a dolgokat! Ne hagyd, hogy a mocskos anyagiak rátelepedjenek a hangulatodra. Megmondta a jó öreg Tyler Durden: "Nem a kocsid vagy, nem a ruhád vagy!".

Ahoj Keddves Fijjug! Hónapok óta először érzek késztetést, hogy újra írjak nektek. Sajnos úgy hiszem, az előzőt nem kaptátok meg (márciusban ment el), amit azért is bánok, mert a csomagban egy állat Star Wars társasjáték volt, meg oridzsi "Sniper Wof-land" kurd dínár, meg Szaddi dínár is.

Megjött a csomag, nagyon köszönjük. A két pénz kint van a falamon, ahogy kérted!

Sajnos azt kell mondjam, az előző Frankie-boy néhol meglehetősen jól látja a kérdést: a Csevej-levelek többsége az utóbbi időben kissé mintha tüzelhalásban szenvedne (kvázi vérszegény sz**). Pedig én mindig hátul kezdtem anno olvasni a lapot, amiről a harmatgyenge ajnározó-kérődző ökörnyálhegy levelek izibe le is szoktattak (10telet a kivételnek).

De remélem a mostani levelek azért tetszenek, mert igyekeztünk a legforróbbakat beválogatni!

A PS 2 téma: ne érezzük már úgy, hogy ne legyen ildomos feszegetni ezt a kérdést! Igenis feszegessük, beszéljünk róla, írjatok róla! Hiszen titeket olvasnak, elsősorban a Ti véleményetekre kíváncsiak, mi több: adnak rá! Ez felelősség + iszonyatos lehetőség is egyben: aki már megszerette a lapot, az hallgat rátok (konzolos olvasó társadalom döntő hányada)! Van-e ennél jobb lehetőség, hogy – a hányingerkeltő módon mesterségesen gerjesztett kultúrmocsok magyar zenei szcénával ellentétben – pozitív irányba billentsétek az ízlésünket, igényes felkavaró, "value-for-money" játékok bemutatásával?

Na, akkor itt van nektek Bagó mester útbaigazító PS2 esszéje. Remélem billent.

És örömmel konstatálom, hogy végre megszűnt a sok kib****** CD meg poszter nyafi! Köszi! (Az első transzport elindult – hurrá! Az első transzport elindult – éljen!)

Luke, maradj célon! "Look at the size of that thing."

Ezzel kapcsolatban még csak egyet szeretnék megjegyezni: a PS-t a lemezek másolhatósága tette kis hazánkban ekkora sikersztorivá.

Szerinted a Dreamcast-ot mi tette azzá? Egy időben majdnem ránk rohadtak a műanyag gépek...

Még ha ki is köhögjük a PS 2 árát, a lemezek másoltóságának, ill. a gépek chip-elésének megoldásáig hót' ziher, hogy pangani fog az ilyen irányú magyar piac.

Persze. De utána... Egyébként má' van chip hozzá...

Nyilván ezután is akad majd olyan, akit a zengetes címek ígérete úgy szopat majd, mint fotocella a faltörő kost – az viszont vesse magára. Puszika a "Szilvinek"! (Nincs több kép?) Ja tényleg: most akkor Larának annyi, vagy akkor mi a túró ez a Flashback-es "Chronicles"? Vas Ádám, Szeged

Szilvi nincs. TR Chronicles van. A Bagó majd tudja...

Üdv a Stábnak! Segítségért fordulok hozzátok. 2 éve nyomjuk a fiammal a PS-t. Imádjuk! Aztán az idei májusi számban Martin beszámolója a Los Angeles-i E3-ról. A boltokban látván, nekem is tetszett. Szerettem volna egyet. És jött a Code Veronica (a Res. sorozat az egyik kedvencem) és a Csipi azt írta róla, hogy már ezért az egy játékért is érdemes Segát venni. Ez volt a pont az "i"-re. Eladtam a PS-t (kellett az ára az új cucchoz) és vettem egy Dreamcastot. Nos a Veronica valóban briliáns, a grafikától először majdnem hanyatt estem, mint a postamaci. Azonban egy hónap múlva kezdtem elbizonytalanodni: kellett-e nekem ez a csere? Hiányoznak a jó játékok. Szeretek pl. autózni. Mit nem adnék egy McRae 2-ért, vagy egy Toca WTC-ért, ne is említsem a GT-ket. A Sega progijai – szerintem – buták, egyszerűek, tartalmatlanok, túlzottan arcade-osak.

Tényleg eleinte sok volt a bugyuta arcade game, de azért most már van néhány nagy durranás. Új gép még a DC, nem indult még be rendesen. Majd nézd meg fél év múlva.

Ajánljatok nekem légyszi valami jó autós progit, amiben nem csak check point-okkal küzdök, hanem tartalmas (Gran Turismó), élethű. Érezzem, amikor a gumi a tapadás határán van, rázkódjon előttem a táj, amikor lecsúszok az aszfaltról (nem ám, mint a Ferrari 355-ben, mert attól rosszul vagyok.) Szóval valami aszfaltos versenyjáték kéne, ami inkább szimuláció; mint árkád.

Kéresed parancs: Metropolis Street Racer, teszt ebben a számban. Állati! GT szintű...

Vagy itt van még a foci. A fiam imádja. A mércénk: FIFA 2000. A Segára megvettem a SEGA WSEE-t. Szép, szép, de a játékosok úgy mozognak, mint a robotok, a bíró minden második labdaszerelésnél sárgát ad és kaptam már olyan gólt is, hogy a kapusomon egyszerűen átrepült a labda. Egyszóval nem az igazi.

Próbáld ki az UEFA Strikert. Talán az...

Aztán itt van az MDK 2. Jó lenne, de baromi nehéz, kihagyták belőle a nehézség beállíthatóságát! Szerintetek elkezd a Sega normális játékokat átvenni, vagy adjam el a gépet és térje vissza a jó öreg PS-re? Mondjatok – írjatok – valami bíztatót! Elképzelhetőnek tartjátok, hogy megjelennek híres PS progik is rá (McRae 2 pld!)? Nos hát ezen rágódok, válaszoljatok! Ja és még egy apróság! Miért nem megy a Segán az INTRERNET, pedig van hozzá Internet lemezem? Ennyi volt sziasztok: Árpi, Ati, Budapest

Tartsd meg a DC-t! PS-re sem voltak az első évben olyan jó játékok – a DC még gyerekcipőben jár. Sőt, állítólag lesz hozzá PS emulátor, így tudod majd játszani a régi PS anyagaidat! Létezik működő DC Internet lemez, de nem az, amit a géphez kapsz – a frankót a "feketepiacon" találod meg. A hivatalos lemez azért nem megy, mert nincs magyar SEGA szerver...Colin nem lesz DC-re, se sok más nagy durranás igen.

Hello Martin! Rövid leszek, mert nem vagyok egy nagy levélíró, bár már a kezdetek óta veletek vagyok. Az újság hatalmasat fejlődött, igaz volt néhány hatalmas gikszer is anno, pl. a Márton Csaba interjú. Mostanra azonban szinte tökéletes, egyvalamit kivéve, és ez már nagyon ba**** a csőrömet. Ez pedig két szó: Endrédy Tibor. Nagyon gyengén ír, és egyszerűen idegesítő, hogy két olyan könnyű játékot, mint a Koudelka, és a Galerians több hónapon keresztül tudott csak végigjátszani.

Egy: nem több hónapig játszotta őket, hanem nem fértek be egy számba, azonkívül havonta csak egyszer jelenünk meg.

Ezáltal egy csomó helyett feleslegesen elvesz más játékoktól. Ráadásul a végigjátszásai is katasztrofálisak. Ja meg neki minden játék nehéz. Különben sem értem, hogy lehet az hogy valaki csak azért felvételre kerül hozzátok, mert vesz egy Playstationt. Lerí róla, hogy tök laikus minden témában.

Kettő: nekem tetszenek a végigjátszásai és tudod "Én vagyok a főnök!". Ki mondta, hogy csak a PS miatt vettük fel?? Rémhírterjesztő...

Folyton csak az Amigáról hablatyol.

Három: mert szereti és rajong érte. Sőt, gyűjti is. És ez tök jó.

Viszont tudom a megoldást, épp most olvastam, hogy a Bagó Péter visszajön a konzolhoz, szerintem, rúgjátok ki az Endrédy Tibort, és a helyét vegye át a Bagó Péter. Ezzel tényleg tökéletes lenne az újság. Köszönöm hogy meghallgattál: H. Tamás, Szolnok UI: Ne legyen több olvasóink írják sem.

Bagó jött, Endrédy maradt, "Olvasóink írják" nincs, mert nincs anyag. Te viszont mész a levesbe. Hasta la vista, baby!

MAJDNEM A HÓNAP LEVELE

Tisztelt 576 Konzol! Ödönke vagyok. Születtem az úr 1980. Esztendejében, a helyi kórházban.

Melyikben is? Mer' arra majd nem járok...

Kezdő gyakornok volt a szülésznő, talán ennek köszönhető sikeresen belegabalyított a köldökzsinórba és még a fejemre is ejtett.

Még jó, hogy a zsinór helyett nem a nyakadat vágta el!

Édesapám talpig becsületes ember, kisebb jellemhibákkal. Azt, hogy pedo, pl. egész korán megtapasztalhattam.

Jobb korábban, mint soha! Milyen volt?

Szerencsére nem ért váratlanul, ekkora már tudtam, hogy az egész rokonságom az 3 éves koromra kiderült hogy szívritmuszavarral küszködöm (a 4. szívroham már a dokinak is gyanús lett) 6 éves koromban



sikeresen túlestem egy zöld hályog műtéten, mely (már mint a hályog) másokkal ellentétben, nem csak a szememen, hanem az egész orcámon megtapadt.

Lehetett volna akár problémás gyermekkorod is.

9 éves koromban végre megkaptam minden gyermek álmát, életem első háziállatát, egy rákot a tüdőmbe. Ennek örömére (bár még javában tombolt a tél) szüleim elküldtek csillagtúrára Csernobil és környéke természeti szépségeinek felderítésére. Ezzel egyszerre letudták a nyaralásomat és a sugárkezelésemet. Mivel a rákövetkező évek sem teltek sokkal nyugodtabban (elveszett kedvenc kisautóm, kipurcant a zsiráf tamagochim) 18 éves koromra súlyos személyiség fejélődési zavarokkal küszködtem. Ezért összecsomagoltam kevés kis motyómat, és elindultam a nagyvilágba rájönni, mi végre is teremtődtethettem eme vidékre. Persze nagyon messzire nem jutottam, egészen pontosan csak az első újságosstandig, ahonnan még nekem is feltűnő (kiújuló zöld hályogomra tekintettel ez nem volt semmi) csodálatos ragyogás áramlott felém.

Ez Csernobil utóhatása lehetett.

Szívem legmélyén azonnal éreztem, hogy felesleges továbbmennem, megtaláltam életem értelmét. Köszönöm neked 576 Konzol hogy fényt gyújtottál lelkemben, melegséggel töltötted el a szívemet. Azóta Konzollal fekszem, kelek, iszok, fürdök, sétálok, elválaszthatatlan társakká váltunk. Tudom jól, hogy mindez nem jöhetett volna létre, ha nem vagy te, szerényen csak Martinnak nevezett égi tünemény.

Ohh, drága fiam, ne istenits, én is csak szolga vagyok!

Kötelességemnek érzem, hogy tudd, mennyire szeretlek és tisztellek. Mióta 576 Konzol előfizető lettem, teljesen megváltozott az életem. A derekam 1 hét alatt 20 cm-t keskenyedett, a vállam kiszélesedett, ragyás bőröm kisimult, balesetben elvesztett lábam visszanőtt, szív- és látásproblémáim egy szempillantás alatt megszűntek.

Telefonon keresztül még nagyobb csodákat tudok ám tenni! Meg kézrátétellel!

20 éves koromra boldog családapa lettem, amire (bizonyos szervi hiányosságokból kifolyólag) álmomban sem mertem volna gondolni. Azóta feleségem csak Fáninak szólít (a hosszú "ormányom" miatt) én meg őt a te tiszteletedre átkereszteltem Mártinná, csakúgy, mint a gyermekeimet.

Érdekes, engem "faltörő kosnak" szólít a babám – vajon miért??

Minden nap templomba járunk a családdal, és imádkozunk a lelki üdvödért, sőt mióta már felállítottuk a szoba közepére saját kis házi szentélyünket (mely természetesen a te tiszteletedre került oda) minden szabadidőnket az érted folytatott ájtatosságra fordítjuk. Mivel tudván tudom, hogy nem én vagyok az egyetlen (lehetünk pár millióan, vagy talán milliárdan is, a környező világegyetemekről nem is beszélve), akinek élete ilyetén jobbra fordulását neked, csodálatos Martin és kedves kis csapatodnak köszönheti, engedd meg, hogy a nevükben is kifejezhessem hálámat. KÖSZÖNJÜK! Üdvözlettel és mélységes tisztelettel, Ödönke! UI: Már a hajam sem korpásodik és mintha az ingjeim is fehérebbek lennének (persze áztatás nélkül)... Monori László, Cegléd

Lacika, édes csillagom, hát ez felemelő levél volt! A PS2 pólók már elfogytak, de van itt egy csodálatos Electronic Arts csomag, amit örömmel küldenék el neked. Annyit kéne csak tenned, hogy feldobsz nekem egy levelezőlapot a címeddel és az "Ödönke-Lacika-Ceglédke" jeligével – mert az a galád Csi(ö)pi elkeverte a leveledet.

Boldog Karácsonyt 576 Konzol! (Egyben Boldog Szülinapot is kívánok, hisz ez a CSODA lassan 3 éves lesz ill. az 5. Évfolyamba lép.) Lehet, mondom lehet, hogy egy picit megdöbbentett Titeket eme szerény megszólításom és talán még egy pöttyet korainak is tűnik így november elején, de úgy gondoltam, hogy ebben az évben én szeretnék lenni az első, aki ezt megteszi, másrészről pedig szerintem Ti ennél sokkal cifrább dolgokon sem lepődtök meg mostanában.

Kösz, neked meg boldog május elsejét. Semmin nem lepődünk meg, főleg mióta Csipi itt dolgozik.

Martin, miért van az, hogy amikor a Csipi dinnyét fényezett én Amerikában láttam őt, amikor Bukaresten téli álmot aludtam és hogy szerinte a Heineken vagy a Coca-Cola a jobb bor?

Kutya tudja. Engem csak egy dolog izgatott abban az időben: "Sör, virsli, teke tombola, hosszú-cigi, színes TV, térdig érő lézer, videó, szendvicshegyek, pezsgővárak."

Martin, Neked még 2 év volt a katonaság? Milyen volt? A válaszlehetőségek (a megfelelő kihúzandó!): jó, szuper, szuper zöld, rossz, nagyon sz**, a szomszéd csaj jobb volt, mi az a katonaság?

1 év volt, állat volt. Főleg a második fele. Biatorbágy, rakétabázis, századírnokság, metilalkoholt piáztunk, majdnem megvakultunk...

Bár a levél alapján talán nem így tűnik, de nem vagyok hülye, csupán ilyen hangulatban írtam most. Sok-sok jót kíván Nektek egy örökké hű olvasótok: Roland, Kiszombor

Ui.: Nem a Csevibe szánom ezt a levelet, nekem elég, ha a levelezési rovatba leközlitek.

Jó hogy mondod, mert majdnem a csomagküldőbe tördeltük be...

Tisztelt 576 Konzol Team! Tudok ám rólatok egyet s mást. Az Endrédy Tibi (E.T.) egy földönkívűli. Most volt róla egy film a TV-ben. Kár, hogy nem láttam.

Tényleg az. Hasonlít is hozzá! Kár, hogy minden héten látom.

Ezenkívül az is nyilvánvaló, hogy a Martin a góré, hisz a teljes neve: Martin Gore, és másodállásban a Depeche Mode-ban zenélget.

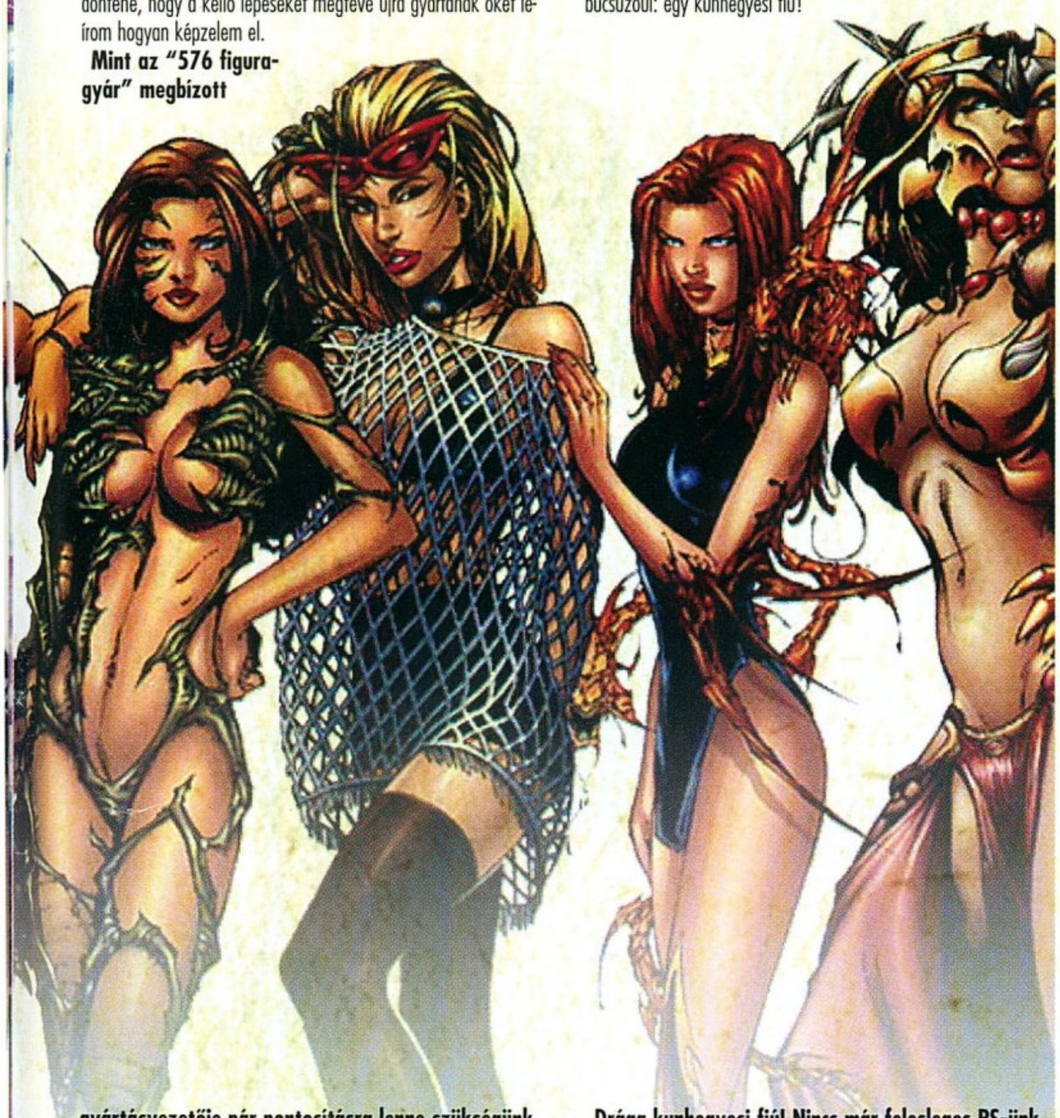
Szintúgy igaz! Én írtam Zámbó Jimmynek a "Dalban mondom el" nagylemezét...

Ami a Bagó Petit illeti, én örülök a visszatérésének. Szinte mindig ő tesztelte azokat a játékokat, melyek engem érdekeltek a Crash-től kezdve a Mortal 4-ig. A Vári Z. távozása pedig nem igazán zavar, de az N64-et magával vihette volna a francba (már elnézést a Nintendo rajongóktól). M. Krisztián, Budapest

Ha az N64-et nem is, azért sok minden mást magával vitt – csak senki sem emlékszik már rá, hogy mi volt nála! De hát, tudod hogy van: felnőnek a gyerekek és kirepülnek a családi fészekből!

Tisztelt vezérigazgató úr! Azzal a kéréssel fordulok Önhöz, hogy nagyon jó lenne, ha a Mortal Kombat figuráit újra gyártanának, és árusítanák. Sajnos a régi figurákkal az a baj, hogy gyenge a kidolgozásuk. Például a mozgathatóságuk (kevés pontban mozognak), hasonlóság (a vonások nem hasonlítanak), stb. Ha esetleg úgy döntene, hogy a kellő lépéseket megtéve újra gyártanák őket leírom hogyan képzelem el.

Mint az "576 figuragyár" megbízott gyártásvezetője pár pontosításra lenne szükségünk, mielőtt elkezdjük a figurák gyártását.



1. A figurák mindegyik végtagja mindenhogyan mozogjon, plusz a szájuk és a kézujjak is.

A fogaknál használjunk eredeti foganyagot, vagy megfelel egy mesterségesen előállított anyag?

2. Vonásaik jobban hasonlítson a játékbeliekhez.

Kívánja-e, hogy a vonások az évek múlásával változtathatóak legyenek?

3. Ugyanaz a fegyvere legyen meg minden figurának, mint a játékban.

Ezt garantálni tudjuk!

4. Az istenek szemében se pupilla, se szembogár ne legyen. Erősen világítson a szemük, ha egy pici gombot megnyomok. Amelyik istennél van istenbot, legyen meg. (Shinok botjáról az amulett leszedhető legyen).

Kívánja-e, hogy a botoknál drágaköveket használjunk, vagy elég a bizsu?

5. Az átváltozós alakjukat is készítsék el hasonló kidolgozásban.

Az átváltozós alakoknak is világítson a szemük?

6. Minden harcos varázsképessége legyen kidolgozva. (Pl.: Scorpionnál egy pöcök meghúzásával kijön a filmbeli kígyója.)

A kígyó kígyóbőrből legyen, vagy lehet gumiból?

7. Minden harcosnak rendes haja legyen.

A haj elkezdjen-e hullani az évek múlásával?

8. Amelyik harcosnak van trónszéke, az is meglegyen. Shao Kahn félkoponya maszkja is kellene. (Mint a játékban)

A székek rózsafából legyenek, vagy jó műanyagból is?

9. Minden karakternek legyen meg a saját extra mozgása. Tanyanak játékbeli spárgája, Johnny Cage angolspárgája, Sub Zero 5 műanyag jégklónja, Reiko pörgős rúgása mint a játékban. Scorpion játékbeli tűzokádása.

A tűzköpéshez mellékeljünk-e egy kis kannában benzint?

10. Sindelnek legyen póthaja, és a szétválasztott tincse végén szürke gumipengék legyenek, mint a filmben.

Wilkinson penge megfelelő lesz, vagy legyen Gilette?

11. A következő karakterek a Mortal Kombat 4 szerint legyenek elkészítve: Sonya, Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage, Reptile, Kitana, Goro, Jax Liu Kang, Raiden. Amennyiben ezek kivitelezése lehetséges, kérem értesítsenek. Ha nem akkor is. Köszönettel: Botos Tamás, Budapest

Kedves Tamás, kérését boldogan teljesítjük, de előbb válaszoljon a gyártással kapcsolatos pontosító kérdéseinkre! Nem akarunk selejtet gyártani!

Tisztelt szerkesztőség! Azzal a kéréssel fordulok hozzátok, hogy nem ajándékoznátok-e nekem egy Playstationt? Mert hát nagyon szeretnék egy ilyen jó játékkal játszani, de anyának nincs annyi pénze, hogy vegyen egyet nekem. Ha küldenétek nekem, én azt nagyon meghálálnám, és az egész 576 Konzol Teamnak, mert hát gondolom van ott félretéve olyan Playstation, amit már nem is használtok. Mert mindig is csak olyat szerettem volna, és ha teljesítenétek ezt a vágyamat, akkor nagyon örülnék. Köszönettel és búcsúzóul: egy kunhegyesi fiú!

Drága kunhegyesi fiú! Nincs már felesleges PS-ünk, és PS2 se, csak Dreamcast. Azt tudtunk volna küldeni 10-15 játékkal, hát miért nem azt kértél???

Helló Haligali 576 konzol! A lappal kapcsolatban szeretnék egy tanácsot adni. Az lenne a javaslatom, hogy amíg ezt a fajta értékelést csináljátok: siralmas, elmegy stb., addig lehetne (szerintem) rendszeresen leadni a konzol elején vagy bárhol egy értékrend felsorolást, úgy ahogyan azt a legutóbbi összevont számban tettétek. Lehetséges, hogy nem mindenki ismeri a teljes értékrend skálát.

Valóban, teljesen igazad van. De inkább ide írnám le a sorrendet: Siralmas, Elmegy, Közepes, Jó, Kiváló.

Martin! A múltkori számban azt írtad "már hat darabot kiküldtünk más olvasóknak. (Dreamcast). Még szerencse, hogy abból a 6 olvasóból 2 a haverom, méghozzá igen jó haverom. Így felebaráti szeretetből nekem adták masináikat. És most 2 géppel nyomulok egyszerre mint az atom és ezt csak neked köszönhetem Martin. Köszönöm??!

Szívesen öcsém. Abból a 4 darab 911-es Porschéból, amit a múlt héten sorsoltunk ki hány darab jutott el hozzád?

Van itt az asztalomon még Csipinek egy üzenet ami így szól: Kiszera méra bóvatag, nézsonra járt nyálkás brigyók tárboltak-purtak a zepén. Nyamlagott mint a pirigyók és túrbolt a mamsiplény. Na most szólj hozzá...Tomi, Budapest

Csipi azt üzeni, hogy: "Kettőtől-ötig, karikára-figurára, ahogy a méret megkívánja, orrba, fülbe, ridikülbe, azonkívül Gobbi Hilda lovas szobra bal hónaljból fotózva!"

AZ ÉV LEVELE

Tisztelt "576 Konzol" Elöljáróban szeretném leszögezni, hogy kb. 1993 eleje óta amióta az első "SNES" cikk megjelent az újságban, mindegyik számot megvettem.

1993-ban még nem volt Konzol, csak KByte. Ha jól értem enyhén szólva "gyéren" fogalmazott mondanivalódat, a szétválás előtt KByte-ot vettél, azóta meg Konzolt.

Eddig! Magamról annyit, hogy 28 éves vagyok, és ha számítástechnikával nem is, de grafikával jómagam is foglalkoztam. Sajnos ma már csak hobbi szinten tehetem. A fő kedvenc elfoglaltságom a videojáték. Szerintem sokkal kreatívabb kikapcsolódás egy szórakoztató játék, mint az ostoba TV műsorok, vagy a giccsességükben már fokozhatatlan mozifilmek. Persze csakis mértékkel és a megfelelő korban. 15-16 éves kor alatt véleményem szerint nem helyes dolog ezzel foglalkozni.

Én, mint már többször is mondottam 30 éves vagyok. 14-16 éves koromban volt a fő elfoglaltságom a videojáték. Most már inkább a nők, a bulizás, a barátaim (együtt mozizás és TV-zés) és az élet IZGALMAS elfoglaltságai kötnek le. Talán kicsit előbb kellett volna kezdened, akkor már te is "megjöttél" volna a játékokból...

Amiért viszont tollat ragadtam, az az elfojthatatlan düh, amit az "576"-tal szemben érzek.

Vigyázz, a düh árt a szépségnek, és mellékesen pusztítja az idegsejteket, amikből tudvalevőleg csak kevesebb lesz! Akinek meg amúgy is kevés van...

Már régóta csupán csak megszokásból veszem meg az újságotokat, és a remény miatt, hogy talán egyszer majd stílusváltás fog bekövetkezni a szerkesztőségben.

Nekem mindegy, hogy miért veszed meg, de ezentúl vehetnél mindjárt hármat is "megszokásból", hogy jobban fogyjon!

Ez azonban ha évek hosszú során nem alakult ki, most már nem is fog. Az "576 KONZOL" az alapoknál van elhibázva, de nagyon!

Évek hosszú során? Te, biztos, hogy egy újságról beszélünk? A Konzol "multiformat" magazinnak indult és asszem' az is marad.

Nagy probléma az, hogy a magazin vegyes összetételű, tehát egyszerre több géptípussal is foglalkozik. Probléma ez azért, mert bár külföldön is vannak "vegyes" játékmagazinok, ilyen integrált lapot azonban csak kellő objektivitással, és újságírói etikával rendelkező embereknek lenne szabad vezetnie! Azt hiszem az "576" egy tipikus kelet-európai jelenség.

Ja, ahogy lököd csuri. Ez tényleg egy kelet európai magazin. Kelet európai – pontosabban magyar – olvasóknak szánjuk. Nem az amerikaiaknak. Még csak nem is a németeknek. Olyan srácoknak, akik szeretnék egy magazinban megtalálni az összes információt, egy összeg kifizetése után.

Nem valószínű, hogy egy nívósabb külföldi szaklapnál bárki megengedhetné magának, hogy egy "SEGA MD"-os "MORTAL" cikk kapcsán le merje írni, hogy a "SNES" egy "sz*r", mert abban a verzióban nincs benne a vér.

A Mortal egy brutális játék – ha a vér kimarad belőle, az olyan, mintha a Jókai bablevesből kihagynád a babot. Ahh, rájöttem – annak idején SNES-ed volt! Most meg gondolom Dreamcast.

Vagy hogy a cikk írója így nem bírja, meg úgy nem bírja a "SNES"-t, de amikor már javában dívik a "PS" és az "N64" láz, akkor meg azt írja, hogy ő már csak a régi "SNES"-es programokkal játszik. Nem titok, Martinról van szó. Martinról, aki régen olyan dolgokat írt, hogy : "már úgy látszott, ebben a hónapban nem lesz SNES rovat, amikor megakadt a szemem egy dobozon..." Holott egy csomó játékról lehetett volna írni.

Gyöngyöm, minek a mellébeszélés? Nem bírod az arcomat? Küldök neked egy dedikált Martin posztert, meg egy dart nyilat, aztán dobálj célba kedvedre. De küldhetek egyet a popsimról is, ha jobban meg akarsz kínozni! Uhhh, ahhh, ne bánts!

Akkor az volt a kifogás, hogy minket tennétek az újságba pár hónapos programokat, nem érdekelne senkit sem. Ma, évekkel később viszont rendre már lefutott játékok kerülnek a "DREMCAST" rovatba. Egy-két kivételtől eltekintve. A "DYNAMITE COP" például PAL kiadásban majdnem kerek egy éve áll a polcomon, a gyűjteményemben. Mellesleg érdekes, hogy a cikk írója szerint a SEGA a "DYNAMITE COP" nevű játéktermi automatáját valami "PS" játékról, a "CRISIS BEAT"-ről koppintotta volna.

Szerinted egy induló rovatot úgy kell kezdeni, hogy egyből csak a legújabb anyagokat teszteljük, a régiekkel meg nem foglalkozunk? És aki csak most akar gépet venni, az honnan fogja megismerni a régebbi játékokat? Ej haver, sokat kell még tanulnod... Apropó, tudod, hogy a Crisis Beat japán verziója hány éve jelent meg?

Vagy hogy a játék végén lévő főellenfelet nem bírta megverni a srác. Hogy a ZENE/HANG közepes lenne? Hát nem tudom, a hangminőség teljesen tiszta, a zene stílusa pedig teljesen egyedi és stílusos, tökéletes drámai aláfestést kölcsönöz a játéknak.

Hallgasd életed végéig, de még éjszaka is az duruzsoljon a füledbe! Egyébiránt meg ha megvertem volna a főellenfelet, akkor mi változott volna?

A grafika is megfelelt annak színvonalnak ami egy éve a DC kiadásakor elvárható volt. Akkor kellett volna írni róla, nem most!! A játékjelenetek pedig annyira torzak hogy az már bosszantó! De ez csak egy példa volt, ami miatt a részemről végleg betelt a pohár.

Tyűűűűű. És akkor most mi lesz? Idegösszeomlást fogsz kapni? Ne ijessz meg, inkább küldök neked egy mentőt! Vagy egy pszichiátert...

Biztosan nem vagyok egyedül azzal, hogy szeretem az "unikum" játékokat, vagyis az eredeti japán, ill. amerikai kiadású, de japán programokat. Márpedig hazánk legeldugottabb településéről sem kell nagy erőfeszítés hozzá, hogy valaki olyan csemegékkel játszon, ami ezen a földrészen még nem jelent meg, vagy nem is fog soha.

Nocsak. Van ismeretséged Tokióban, esetleg New Yorkban? Vagy honnan rendeled az EREDETI japán és amerikai programokat?

Ezt Ti is tudjátok, épp ezért nem értem miért kell a "DREAMCAST"-ot olyan szemét amerikai, és PC-s játékokkal lejáratni, mint a "SILVER", a "RAINBOW SIX", a "4 WHEEL THUNDER", stb. hogy csak a legutóbbi számot említsem. A magam részéről 10.szer is jól meggondolom hogy egy amerikai, vagy egy európai cég játékát beszerezzem-e, mert ezeket a játékok-szinte mind azzal a céllal készülnek, hogy vagy felhajtás keretében, a fiatalokat megtévesztve súlyos összegeket csaljanak ki a pénztárcákból. Tehát, miért nincs "DC NTSC" rovat, ha "PS" van?!

Aha, akkor tudom már kinek készülnek azok a kizárólag japán szöveggel ellátott játszhatatlan anyagok, mint a Napple Tale : Arsia in Daydream, a Gakkyu Oh Yamazaki, a Netto De Para és a Maboroshi. Egyébként szerinted (csak a példa kedvéért) a Ferrari 355, a Jet Set Radio és mondjuk a Spawn milyen verzióban volt tesztelve? Na, ennyit a DC NTSC-ről...

Na de hagyjuk ezt, lejárt lemez részemről is. Egy tanácsom lenne, és az egész levelemből ezt húznám alá: mivel rengeteg Playstation fanatikus olvassa az újságotokat, és Ti is azok vagytok, legyetek oly' szívesek minden más platformot kizárni az "576 KONZOL"-ból jó?! Világos?

Ez most fenyegetés volt, vagy csak végre befizettétek a villanyszámlát? "És lőn világosság!"

Ezzel magatokat is megkímélitek a fölösleges munkától, és vitáktól. Olyan nehéz ezt felfogni? Az "576" magazinja nem tud megfelelő segítséget, és átfogó képet nyújtani az aktuális szoftverkínálatról, és nem is tudott soha.

Ja, sajnos. Viszont aki kutyát akar venni, az tök jól tudja használni az újságainkat! Meg a barkácsolók is...

De egyszer előfordult már, hogy programot szerettem volna rendelni az újság listájáról, de kiderült hogy a központban nincs, nem is volt, rendeljem meg a "WEST END"-ből, ahonnét meg is jött, csak előbb, csak előbb eltelt egy hét, meg utána kellett járni hogy hol késik, mert a "WEST"-ből átvitték ugyan a központba, de ott már elfelejtették föladni, meg hasonlók!

Szép kis körmondat volt, gratulálok! Emlékszem az esetre, én mondtam a fiuknak, hogy dobják ki a megrendelésedet...

De ha személyesen vásárolnak a shop-ban, hitelkártyával nem, csak készpénzzel lehet fizetni, ezért pl. amikor "DC"-t vettem, vissza kellett mennem egy km.-t hogy több mint 100 ezer Ft.-ot a nyílt utcán ki tudjak venni egy ATM-ből. Mindez a XXI. század elején egy számítástechnikával is foglalkozó üzlethálózat központjában.

Mikor voltál utoljára a boltunkban? És egyáltalán mit kerestél egy ilyen "gázos" boltban? Máshol is lehet DC-t venni...

Befejezésképpen még annyit, hogy ha lehetőségem lenne rá, bár sohasem vágytam ilyesmire, de ha mégis egy vegyes összetételű konzol szaklap alkalmazottja lehetnék, biztos, hogy nem vállalnám.

Hehehehehe. Még jó, hogy ez a veszély nem áll fent – úgy kétszer-háromszor kéne megszületned a következő 200 évben, hogy valamelyik magazin "felkérjen".

Nem, mert úgy érzem elég önkritikám van ahhoz hogy belássam: alkalmatlan lennék erre a szerepkörre, ugyanis elfogult vagyok, utálom a Playstation-t, de még ezt a szót is!! Volt már régen SNES-em, N64-em, de még SEGA MS-em is, és egy PS. Mindegyiket szerettem, én is és az öcsém is, kivéve a PS-t. A PS-emet is újan vettem mint mást, de kb. egy fél évig olt meg, és eladtam mert a mai napig is rosszul vagyok ha PS játékot látok, borzasztó látványa hogyan minden kockákra akar szétesni, hullámzik az egész, és még nézni is rossz volt mert a legtöbb játék túl kontrasztos, ami hosszútávon nem jó dolog. Meg különben sem érdekelnek a SONY játékok sem. Túl erőltetettek, élettelenek.

Fel a fejjel, Hitler meg a többi népirtó is így kezdte! "Uuuuuuutálok mindenkit meg az öcsém is..."

Tehát egy a lényeg: legyen ezentúl csak PS-el foglalkozó szaklap az 576 KONZOL mielőbb, és minden meg lesz oldva! Akinek meg más tetszik mint én is, majd néha elcsípnek egy-egy angol, ill. német DC magazint amihez DEMO is jár. Hogy soha az életben nem veszem meg többé a KONZOL-t az legalább annyira biztos mint az, hogy az 576 boltjaiból sem fogok venni semmit. Nincs is mit, mert még DC kiegészítőket sem láttam az árlistátokon!

Te gyerek, ezt a káoszt, ami a fejedben van a Dreamcasttal együtt kaptad, vagy már korábban is a birtokodban volt? Orvos látott már? De aztán tényleg ne vedd meg a Konzolt – meg ne halljam, hogy izzadva rohansz az újságárushoz, otthon meg nyálcsorgatva lapozgatod a DC rovatot!

Pusztán azért írtam erre a papírra, nehogy azt hidje valaki hogy csak gyerekek foglalkoznak videójátékokkal. Egy régi olvasótok: Molnár Ferenc, Salgótarján Ui.: Sajnálom, hogy nem tudtam szebben írni, de operálták az újjamat.

Nyomkodd kevesebbet a kontrollert Ferike! Majd megint írjál, hogy mennyire tetszett annak a magazinnak a következő száma, amit ezentúl nem veszel meg.

Ezzel le is zártuk a 2000-es évet. Remélem, hogy jövőre is tudunk majd elég témát szolgáltatni leveleitekhez! BUÉK meg minden!

Martin

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

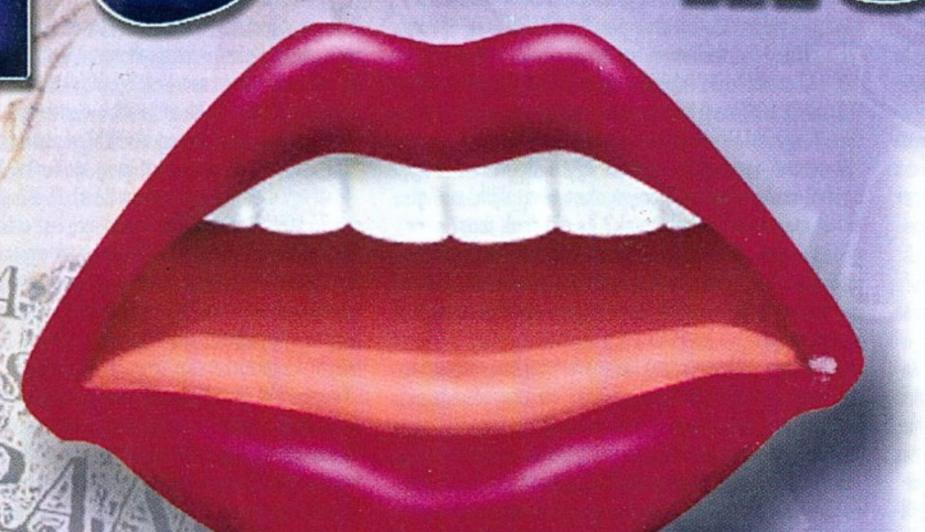


576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:...
Cím:...
E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132


SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!
McFarlane Toys
4999,-
Flash Point
The Green Vapor
After Burner
Eclipse 5000
Spawn Classic
4999,-
The Clown
Malebolgia
Medieval Spawn
Spawn 5
Al Simmons
Tiffany
Sonic Adventure
2999,-
Knuckles
Tails
Sonic
Tactical Espionage Action
Metal Gear Solid
3999,-
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Solid Snake
Meryl Silverburgh
Vulcan Raven
Ninja
Donkey Kong
3999,-
Donkey Kong
Surfin' Donkey Kong
Cranky Kong
Diddy Kong
Danger Girl
3999,-
Abbey Chase
Natalia Kassle
Major Maxim
Sydney Savage
KARÁCSONYI MEGLEPETÉS!
DECEMBERTŐL
SOUTH PARK
FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK
HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL
VÁRUNK BOLTJAINKBAN!
Cartman
Kenny
Kyle
Stan
Street Fighter action figures
3999,-
Blanka
Cammy
Alex
Vega
Ken
Ryu
Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a
www.576.hu
honlapunkon.

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA

Dreamcast

NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296